Demos jugables · Reviews · Noticias exclusivas · Trucos y guías

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

PlayStation® Magazine

NÚM. 78 ESPAÑA 5,95 €

REVIEW

GTA EDICIÓN PARA COLECCIONISTAS

¿Recuerdas a los chicos malos de PSone?

REVIEW

ENTER THE MATRIX

Bienvenido al mundo real, Neo

PRIMERA ENTREGA

ESPECIAL TRUCOS PS one™

CONCURSOS
10 lotes BRATZ (juego + alfombrilla de baile)
10 lotes PSone (consola PSone + WRC ARCADE +GT2)

REVIEW

SOCOM: U.S. Navy Seals

Únete a ellos

NUEVAS SECCIONES

- De PSX a PSone
- Zona Freak



8 DEMOS JUGABLES DANCING STAGE PARTY EDITION• JUDGE DREDD• FUTURE COP LAPD• SLED STORM• MISIÓN IMPOSIBLE• INCREDIBLE CRISIS • TENCHU 2• CRICKET 2000 • VÍDEO DE FINAL FANTASY VII Y VIII... Y DESCARGAS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS



PlayStation Magazine
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

playstation@mcediciones.es

Directora edición española: Raquel Garcia i Ulldemolins
Jefe de redacción: Joan Piella Solà
Coordinadora (Madrid): Ruth Parra
Maquetación: Lluís Guillén
Colaboradores: Miquel López, Javier Lourido, Joaquín Garzón, Arnau Marín, Teriyaki Taito, John Saucepan, Sapo, R. Gavela, Under-Man, Bazak, Raúl Guerrero, Toni Font, África Fanlo y Francisco Alberto Serrano

Publicidad
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 96 Fax: 91 417 04 84

Suscripciones
suscripciones@mcediciones.es
Tel.: 93 254 12 50

EDITA



Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de publicidad
Paseo de San Gervasio 16-20
Tel. 93 254 12 50
Fax 93 254 12 63
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Delegación en Madrid
Alcorcón, 9
Polígono Ind. Las Fronteras
28850 Torrejón de Ardoz, Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime PRIN TONE
Tel.: 91 808 50 15

Impreso en España – Printed in Spain
Depósito Legal: B-46888-1996
Edición: 06/03



EDITORIAL

De todos es sabido que la Electronic Entertainment Expo, E3 para los amigos, es la feria más importante del sector de los videojuegos. Las grandes compañías guardan con celo sus grandes proyectos para mostrarlos en esta feria. Bueno, sus grandes proyectos y algún que otro golpe de efecto de última hora... todas tienen su as en la manga y esto último es lo que nos tiene a todos en ascuas. Porque, sí, sabemos que se presentan muchas novedades; sabemos qué juegos estrella vamos a ver; que se desvelarán enésimas partes de titulazos del calibre de *Colin McRae*, que presentará su cuarta entrega, o *Gran Turismo 4*, por seguir con los coches (y con el cuatro).

¿Quieres más segundas partes? *Nico* –segunda y esperadísima parte de *Ico*–, *Jak and Daxter 2, Ratchet and Clank 2, Metal Gear Solid 3*, etc... Pero las sorpresas inesperadas son lo mejor. Ya ocurrió con *Ico* hace dos ediciones, y con *Ratchet and Clank* o *Sly Racoon* el año pasado. Nadie les esperaba, llegaron sin avisar y se convirtieron los reyes de la fiesta.

Las sorpresas que nos deparará esta edición, nadie las intuye con exactitud, aunque algunas se van descubriendo poquito a poco. En el momento de cerrar la presente edición, nos llega uno de los ases en la manga de la feria de este año. En la manga de Sony, para ser precisos. La primera sorpresa de la E3 2003 es una nueva plataforma de entretenimiento portátil que presentará Sony y que recibe el nombre de PSP. Lista para irrumpir en el mercado de las consolas portátiles. Y, quién sabe, quizá también esté lista para revolucionarlo. En todo caso, la respuesta definitiva la tendremos a finales de 2004.

Y ya que estamos hablando de sorpresas y novedades, deja que te digamos que *PSMag* también se renueva. Prueba de ello son las últimas secciones que han ido apareciendo estos últimos meses en la revista. A *Los imprescindibles* y *Japón al habla*, secciones recién estrenadas, se les añaden este mes tres secciones nuevas más: *De PSX a PSone*, una sección que recorrerá la historia de la consola que revolucionó el mercado; *La Zona Platinum*, que re-analizará desde el punto de vista más actual aquellos juegos que marcaron un hito para la pequeña gris; y *La Zona Freak*, donde tienen cabida los títulos y las noticias más curiosas del universo Play. Como ves, siempre hay algo nuevo que contar, y es que siete años en el quiosco no son nada... ¿a que ni nos notas las arruguitas?

Raquel Garcia i Ulldemolins



CONTENIDOS DE PORTADA

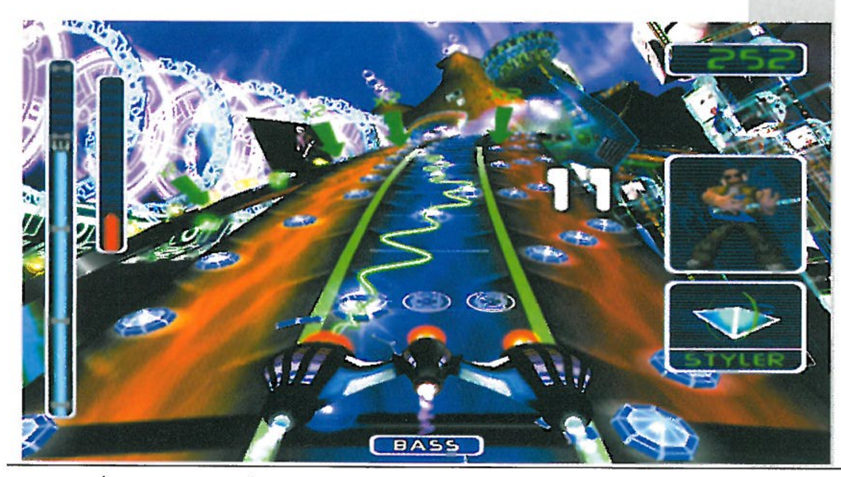
PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



SUMARIO
Junio 2003

PREVIEWS

REPORTAJES





REVIEWS



tation
Magazine

SECCIONES

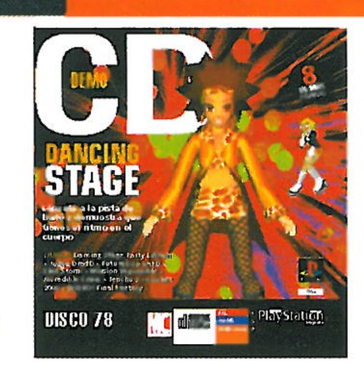

Roland Garros - US Open


Futurama


GTA Edición coleccionistas


Dark Chronicle

ESPACIO CD





Proyecto Play

UN VISTAZO
A LOS JUEGOS DEL MAÑANA...



Disney's Extreme Skate Adventure. Buzz Lightyear viajará hasta el infinito y más allá, pero encima de una tabla de skate...

LOS JUEGOS DE LA E3

- EL MES MÁS IMPORTANTE DE LA INDUSTRIA
- TODAS LAS COMPAÑÍAS
- TODOS LOS JUEGOS
- EL PARAÍSO DE LOS NEGOCIOS Y EL ENTRETENIMIENTO DIGITAL



El mes de mayo es, sin duda alguna, el mes más importante de la industria de los videojuegos, puesto que es cuando se celebra la famosa E3 (Electronic Entertainment Expo) en Los Angeles. Y, como es de suponer, algunas compañías ya empiezan a presentar sus juegos incluso antes de que de inicio la feria. A continuación tienes algunas de las compañías más importantes y sus juegos.

Activision, una de las mayores compañías desarrolladoras y distribuidoras presentó hace tan solo unos días algunos de sus nuevos proyectos. Y, si una cosa quedó clara es que están dispuestos a ocupar un lugar de honor en todos los géneros del mercado consolero. Activision es una compañía que goza de un gran prestigio en la actualidad y, no es por casualidad, puesto que de sus oficinas han salido títulos como la serie de *Tony Hawk's Pro Skater, Mat Hoffman's Pro BMX, Soldier of Fortune, Return to Castle Wolfenstein* y muchos otros más que seguro han hecho las delicias de miles de jugones a lo largo y ancho del planeta tierra.

Pero vamos a lo que interesa y dejemos de repasos históricos de compañías. Dentro de unos meses podremos disfrutar de una nueva aventura del ogro más animado que haya visto nunca el cine: Shrek. *Shrek 2: The Game* (título provisional) será una aventura inspirada en la segunda entrega de la serie cinematográfica que nos volverá a meter en la piel de este simpático ogro.

Disney's Extreme Skate Adventure es, tal y como puede deducirse de su título, un juego de skate con los personajes y escenarios de las pelis Disney. Utilizará la misma tecnología usada en *Tony Hawk's 4* y promete ser una grata sorpresa.

Pitfall Harry supondrá el regreso de un héroe que nació casi al mismo tiempo que los videojuegos, pero en esta ocasión volverá con un buen lavado de cara a base de detergente de 128 bits.

Y, si vamos a ponernos un poco serios, tenemos que hablar sin falta de uno de los títulos estrella de la compañía: *True Crime: Streets of L.A.* Este juego nos permitirá interpretar el papel de Nick Kang, un policía duro de pelar y que se toma la justicia a su manera, para poder luchar contra las tríadas chinas y la mafia rusa en las calles de la ciudad de Los Angeles. Todavía no hemos podido disfrutar de una beta de este prometedor título, pero por lo que hemos visto hasta ahora, todo parece indicar que será un duro competidor de la serie *Grand Theft Auto*.


Pitfall
turero
videoj
cas y

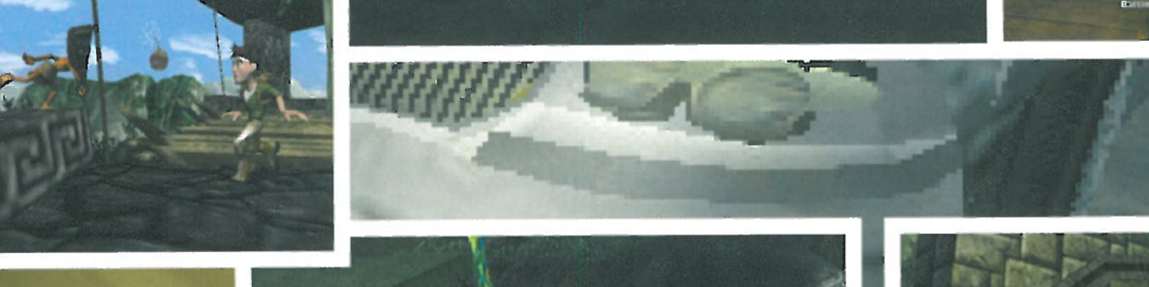


¿QUÉ? Los títulos de la próxima temporada **¿QUIÉN?** Las mayores compañías del momento **¿CUÁNDO?** A lo largo de este año



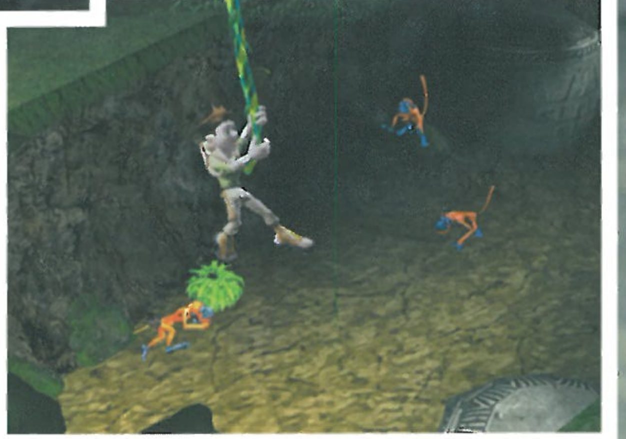


True Crime: Streets of L.A. Nick Kang viene dispuesto a darle caña a la serie de *Grand Theft Auto.* ¿Lo conseguirá? Potencial no le falta...



...y. Este explorador y aven-
...ve desde los inicios de los
...s luciendo unas fantásti-
...umbrantes 3D





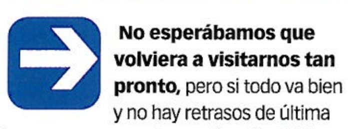


¿POR QUÉ? Porque hay que renovarse o morir

CODEMASTERS ANUNCIA COLIN MCRAE RALLY 04

CUÁNDO CODEMASTERS · QUIÉN NOVIEMBRE · DÓNDE WWW.CODEMASTERS.COM/COLIMCRAE04

¡YA VUELVE! La nueva entrega tomará la salida en la E3



No esperábamos que volviera a visitarnos tan pronto, pero si todo va bien y no hay retrasos de última hora, parece que el escocés más rápido del circuito de rallies volverá a tu «Play» en noviembre de este mismo año. Codemasters confirmó recientemente la aparición de *Colin McRae Rally 04* para PlayStation 2 y Xbox. El nuevo título encontrarás nuevos modos de juego para uno o varios jugadores y un nuevo y desafiante sistema de adquirir componentes de última tecnología para tu coche. Esta cuarta entrega de la saga viene repleta de nuevos campeonatos y cuenta con un motor gráfico avanzado que gestionará unos entornos espectaculares, con circuitos más detallados para los nuevos tramos de rally. Las cámaras de repetición también han sido mejoradas para ofrecer las escenas más impresionantes, como si se tratase de una retransmisión televisiva.La jugabilidad está asegurada con modos de Campeonato y Rally por Etapas, cada uno de ellos con sus propias opciones para uno o varios jugadores, de forma cooperativa o competitiva. El Campeonato incluye una temporada completa y campeonatos de 2 y 4 vueltas. También se podrá crear un Campeonato Personalizado o aceptar el máximo desafío en el Campeonato Experto, que pondrá al límite las habilidades de los fans más veteranos de la saga *Colin McRae Rally*.



El equipo de programación de Codemasters está trabajando en el desarrollo de *Colin McRae Rally 04* y parece que estará disponible en noviembre de 2003.



Colin McRae Rally, una de las sagas de conducción más valoradas en el mercado ha vendido más de 6 millones de unidades



La oferta de jugabilidad de este título será amplia y variada

KYA: DARK LINEAGE

CUÁNDO INVIERNO · QUIÉN ATARI · DÓNDE WWW. INFOGRAMES.COM

EXCLUSIVO PARA PS2 Atari desvela los primeros detalles de su nuevo proyecto

Después de insistir y insistir, Atari finalmente ha accedido a contarnos un poco sobre el nuevo proyecto que se trae entre manos, *Kya: Dark Lineage*. Desarrollado por Eden Studios de Infogrames, se trata de un título de acción y aventuras que sumergirá al jugador en un mundo misterioso. Kya emprende una épica aventura en busca de su hermano, que ha desaparecido y se acaba involucrando en la rebelión de los Nativs, un pueblo oprimido por la raza de los Wolfens, liderados por el malvado Brazul. A través de 34 búsquedas y misiones secundarias, Kya deberá incrementar la potencia y capacidad de sus poderes místicos recién descubiertos para poder abrir zonas ocultas y derrotar al enemigo.

Entre los nuevos poderes que Kya irá adquiriendo, el que más nos ha fascinado *a priori* es la habilidad para montar en las corrientes de aire, así como de resbalar cascada y montaña abajo para llegar a zonas previamente inaccesibles. Suena casi a deporte de aventura, ¿eh? Como todo buen enemigo que se precie, Brazul está decidido a acabar con ella y ***Kya*** tendrá que agudizar su habilidad e ingenio contra el peligroso y malvado señor de la guerra. ¿Descubrirá ***Kya*** por qué la eligieron a ella para formar parte de este mundo tan extraordinario?



Entra a formar parte del mágico mundo de Kya



Atari ha desvelado las primeras imágenes del juego





VUELVE SSX

CUÁNDO 2004 · QUIÉN EA
DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

PRIMERAS IMÁGENES EA muestra las primeras imágenes de una de sus mas famosas series

EA Big ya está metido de lleno en el desarrollo de la próxima entrega de una de sus series de más éxito. Estamos hablando, como no, de *SSX 3*. Por ahora sólo hemos podido ver unas pocas imágenes, pero los chicos de Canadá nos han prometido que este nuevo título constituirá una experiencia totalmente nuevo con respecto al *snowboard* y a los dos títulos anteriores. Todo ello será posible a los enormes escenarios *abiertos* que se están creando, a los nuevos personajes (aunque Elise estará, no sufras) y a las mil y una nuevas piruetas que podremos realizar surcando los cielos con una tabla de madera en los pies.

El primer *SSX* nos encantó. *SSX Tricky* nos enamoró... Y mataríamos por tener ya en nuestras manos *SSX 3*. Pero todavía tendremos que esperar un poco. ¡Qué rabia!



Precioso. Cómo nos gustaría ver estas imágenes en movimiento. Y más aún, poder echarnos unas partidas.



FAMOSOS Y FAMOSAS EN LA E3

CUÁNDO MAYO · QUIÉN ELLOS/ELLAS · DÓNDE LOS ÁNGELES

ESTRELLAS No sólo de videojuegos vive la feria más importante del mundo



Está claro que el plato fuerte de la E3 son los videojuegos y las compañías desarrolladoras, pero aparte de eso y de todos los *freaks* que asistimos años tras año a la ciudad de Los Ángeles, también hay otros protagonistas que siempre se pasean por los pabellones del LA Convention Center.

El año pasado tuvimos la oportunidad de charlar con Mr. T, babeamos con Carmen Electra, a nuestro redactor jefe le temblaron las piernas cuando Tony Hawk le firmó un autógrafo en su copia de *Tony Hawk's Pro Skater 3* y, incluso vimos a Robin Williams echándose unas partiditas en el gigantesco stand de Sony.

¿Te gustaría saber qué personajes famosos estarán en la E3 de este año? Pues para empezar, la señora de Will Smith, es decir, Jada Pinkett Smith paseará su figura por los pasadizos de los enormes pabellones. ¿Qué quién es esta señora y qué relación tiene con los videojuegos? Mmm... Pues es ni más ni menos que una de las actrices que aparece en *Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions* y, además, es la protagonista, junto con Ghost, del juego *Enter the Matrix*. ¿Te ha quedado claro ahora? Bueno, suponemos que tú ya lo sabías, pero siempre hay algún despistado por allí.

Otro personaje famoso (especialmente en Estados Unidos) que visitará el LACC será Todd McFarlane, creador y dibujante del cómic *Spawn* y el señor que ha diseñado a Necrid, el personaje nuevo que aparece en Soul Calibur 2. Y si el señor McFarlane estará firmando autógrafos a marchas forzadas, Jim Lee estará haciendo lo mismo en otro stand. Jim Lee es mundialmente conocido por haber dibujado los cómics de los *X-Men* y por ser uno de los fundadores de la editorial Image y de su propia compañía, Wildstorm Studios. Y, como no hay dos sin tres, Joe Madureira, autor del cómic *Battle Chasers* y diseñador de los personajes del juego online Exarch, también estampará su firma en un montón de cuadernos y juegos. Cambiemos de sector y vayamos a ver el mundo de la música, porque Vanessa Carlton interpretará sus canciones en uno de los stands para goce y deleite de todos los ahí asistentes. Esta joven artista se ha hecho mundialmente famoso gracias a su tema *A Thousand Miles*. No seas mentiroso y no digas que no sabes qué canción es...

Y la lista continúa y, seguro que habrá sorpresas de última hora y apariciones estelares, además de los rumores que siempre corren por allí de que Steven Spielberg, o algún otro rey midas de Hollywood, ha ido con sus hijos... Aunque nosotros no los hemos visto nunca. El me que viene os contaremos más.



Jada Pinkett Smith

Tony Hawk

Frank de Barbara



Por norma. *Gran Turismo 4* presentará, como siempre, unos gráficos alucinantes

LA LISTA DE LA NEGRA

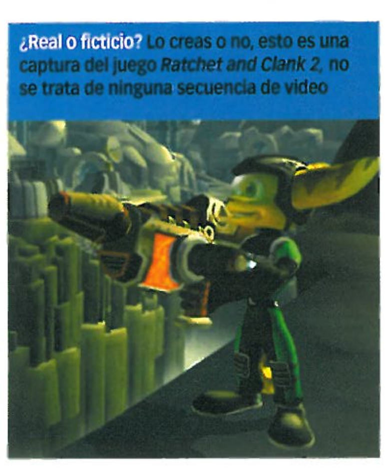
CUÁNDO MAYO · QUIÉN SONY · DÓNDE LOS ÁNGELES



Sony presenta sus novedades más impresionantes en la E3

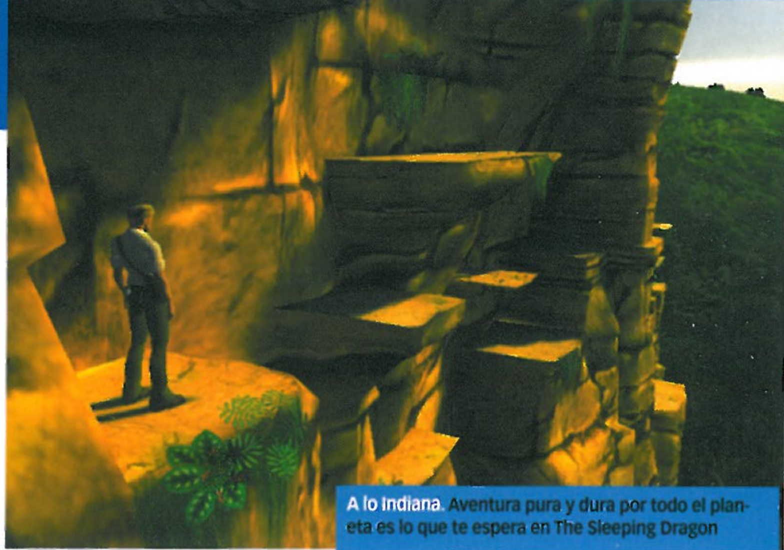


Aunque en el próximo número os contaremos todos los detalles de la feria más importante del mundo de videojuegos, ya os podemos adelantar algunos de los títulos que se allí se han presentado. La lista es de las que quitan el hipo, así que mejor siéntate en el sofá, no vaya a ser que te caigas al suelo. ¿Te quedaste con ganas de más Solid Snake y menos Raiden en *Metal Gear 2*? Pues estás (¡y estamos!) de enhorabuena, puesto que Konami mostró el primer trailer de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. A diferencia de los dos títulos anteriores, todo parece indicar (por lo visto en las imágenes) que la acción tendrá lugar en selvas y parajes naturales en esta ocasión. ¿Te suena un título llamado *Grant Turismo*? Pues añádele un *4* detrás y ya tienes uno de los títulos estrella de Sony, junto con otras joyas del calibre de *Jak & Daxter 2, Ratchet and Clank 2, Resident Evil Outbreak*, y, por fin, *Nico*. ¿Qué es *Nico*? Pues ni más ni menos que la segunda parte de *Ico*, uno de los mejores juegos jamás creados para PS2



¿Real o ficticio? Lo creas o no, esto es una captura del juego *Ratchet and Clank 2*, no se trata de ninguna secuencia de video


Al estilo Hollywood. Sphinx cuenta con un diseño original y espectacular a la vez


A lo Indiana. Aventura pura y dura por todo el planeta es lo que te espera en The Sleeping Dragon

LOS PRÓXIMOS BOMBAZOS DE THQ

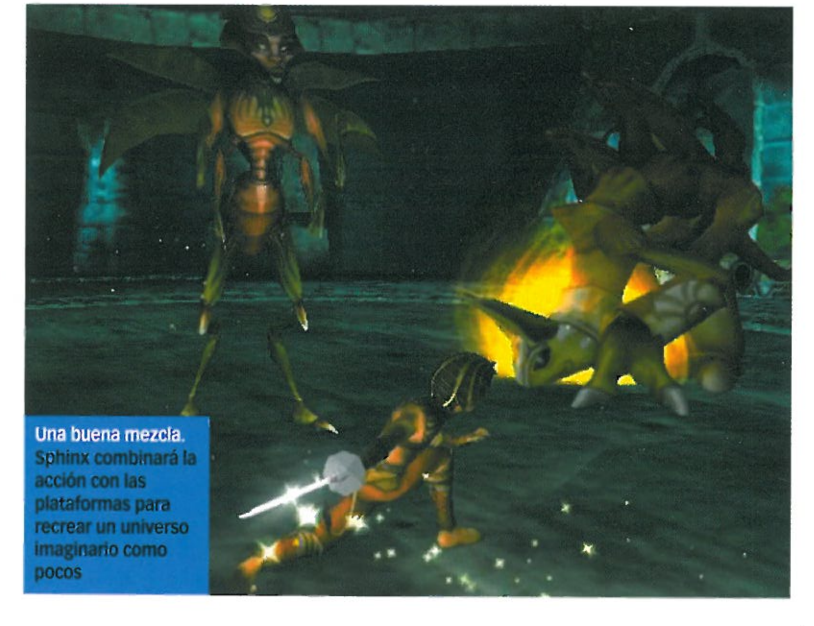
CUÁNDO MAYO QUIÉN PROEIN/SCI DÓNDE LONDRES

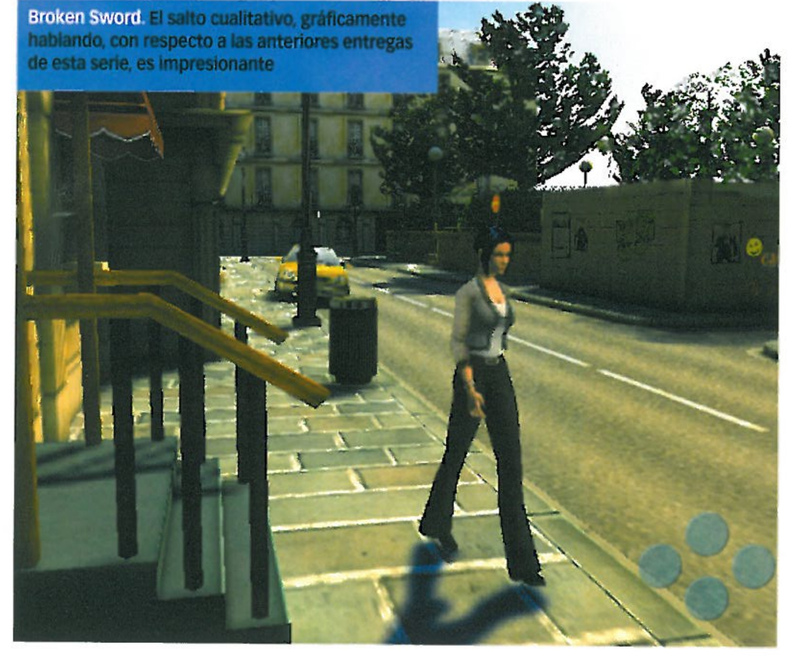
¡NOVEDADES! THQ presenta sus nuevos juegos en la capital de Inglaterra



Está claro que la cita más importante del mundo de los videojuegos es la E3. Allí, en Los Ángeles, durante la segunda semana de mayo, todas las compañías presentan sus mejores creaciones. Todo sucede en tres días, los tres días más intensos del año de este sector. Pero aún así, algunas compañías se adelantan a la feria y presentan algunas de sus bombas unos días antes. Este fue el caso de THQ, que mostró algunos de sus juegos a la prensa especializada hace unos días en Londres. Por supuesto, *PSMag* estuvo allí y os lo vamos a contar todo.

Uno de los primeros títulos que tuvimos la oportunidad de ver es, ni más ni menos, que el regreso de todo un clásico de las aventuras gráficas en PSone: *Broken Sword*. En esta ocasión, la tercera entrega de esta serie llevará por título *The Sleeping Dragon* y será para la hermana mayor de PSone. La historia se desarrollará a lo largo y ancho de ciudades y localizaciones tan emblemáticas como el Congo, Praga, Paris o Gastonbury y tendrá como protagonistas a George y Nico que, una vez más, deberán afrontar mil y un peligros para descubrir el secreto del *Sleeping Dragon* y salvar a la humanidad de una catástrofe inminente. Una de las características más destacables es que esta nueva entrega funcionará en un entorno 3D de gráficos preciosistas y permitirá interactuar mucho más con todo el entorno que


Una buena mezcla. Sphinx combinará la acción con las plataformas para recrear un universo imaginario como pocos


Broken Sword. El salto cualitativo, gráficamente hablando, con respecto a las anteriores entregas de esta serie, es impresionante

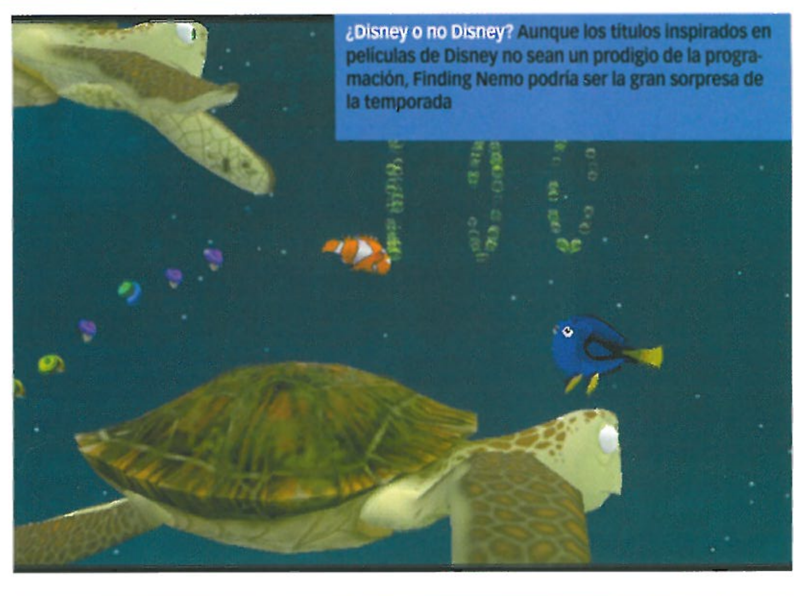


Un motor sólido. Nos impresionó este título por su gran realización técnica y por su seriedad en la acción









¿Disney o no Disney? Aunque los títulos inspirados en películas de Disney no sean un prodigio de la programación, Finding Nemo podría ser la gran sorpresa de la temporada



Que no te pille el tiburón... Multitud de niveles y peligros te aguardan bajo el mar



Acción a raudales. Fire Warrior será un shooter en primera persona infestado de tiroteos y explosiones en escenarios futuristas

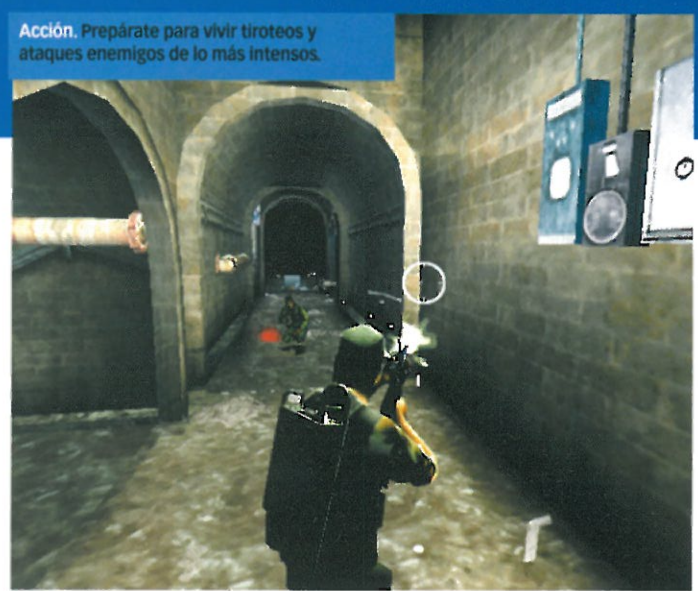
rodea a los personajes. No pudimos ver mucho del juego y tampoco nos contaron demasiados detalles del argumento, pero lo poco que vimos nos encantó, así que no le quitaremos el ojo de encima a este proyecto hasta que vea la luz del día.

Y de aventuras a lo *Indiana Jones* dimos el salto a *shooters* en primera persona futuristas. *Fire Warrior* es un juego de acción puro y duro ambientado en el mundo de Games Workshop. Con 16 armas, 22 tipos de enemigos diferentes, 17 niveles repletos de tiroteos y explosiones y, una historia de lo más interesante, estamos seguros de que *Fire Warrior* se convertirá en todo un éxito la próxima temporada. Y todavía tenemos que ver cómo funcionará el modo para cuatro jugadores a pantalla partida...

Pasemos a algo más suave, aunque no menos interesante. *Sphinx* es el título de una nueva aventura de acción y plataformas que, a primera vista, parece una mezcla de *Ratchet & Clank* e *Ico*. Podremos tomar el papel del héroe Sphinx o, también podremos controlar a la Momia, uno de los personajes más divertidos que hemos visto en la tele en los últimos meses. Nuestro objetivo será descubrir todos los secretos que esconde uno de los universos imaginarios más originales que se hayan creado hasta el momento, aunque nos recuerde en gran medida a la arquitectura egipcia. La demo que vimos estaba aún muy verde, así que todavía tendremos que esperar algunos meses para poder disfrutar de esta joya *del nilo* en nuestras casas.

Y el último título que vimos no representará ninguna sorpresa para nadie. Se trata de la adaptación al videojuego de *Finding Nemo*, la última película de animación por ordenador de la factoría Pixar/Disney. Pero lo que si sorprenderá a más de uno será la calidad que atesora este título. Sí, lo sabemos, los juegos basados en pelis de Disney no son nada del otro mundo. Pero tiempo al tiempo. Veréis como en esta ocasión vale la pena echarle un vistazo a *Finding Nemo*, el cual nos contará la historia de unos pececitos la mar de lindos y sus miles de aventuras bajo el mar.





Acción. Prepárate para vivir tiroteos y ataques enemigos de lo más intensos.

SCI ENSEÑA TODA SU ARTILLERÍA

CUÁNDO MAYO **QUIÉN** PROEIN/SCI **DÓNDE** LONDRES

¡EXCLUSIVA! Imágenes exclusivas de la segunda entrega de *Conflict Desert Storm*

Hace ya algunos meses apareció un título que, aunque no fue la revolución de los videojuegos, sí disponía de algunos elementos la mar de interesantes y una jugabilidad que rozaba cotas muy altas. Estamos hablando de *Conflict Desert Storm*. Tal y cómo prometieron sus programadores, este título era el primero de una serie. Y, dentro de algún tiempo podremos disfrutar ya de la segunda parte de este genial juego bélico.

Como es habitual en títulos de este calibre, los chicos de SCI organizaron una presentación por todo lo alto en Wells, una pequeña población a más de dos horas en coche de Londres. Gracias a esta compañía y a Proein, *PSMag* pudo asistir en exclusiva para España a dicho acontecimiento. Fue corto, pero muy intenso. Pasemos pues a comentar lo que vimos allí y qué nos pareció *Conflict Desert Storm 2*.

¿Recuerdas el primer nivel de *Medal of Honor: Frontline*? Sí, hombre, ese del desembarque de Normandía. Ese nivel en el que parece que realmente estés viviendo el fragor de una batalla épica, donde las balas silban por todos lados, la arena de la playa vuela por obra y gracia de las granadas y tus compañeros caen como moscas ante el imparable fuego nazi. Pues el cúmulo de sensaciones que sentimos la primera vez que jugamos a *Medal*, se repitió al ver la demo jugable que nos presentaron los chicos de SCI en una pantalla de plasma enorme y en sonido digital.

Después de ver un nivel completo del juego en acción y de hablar con tres de los creadores de esta serie, podemos contaros algunos secretos que atesora esta nueva joya.

El sistema de juego no ha cambiado mucho: controlarás a cuatro personajes y tendrás que llevar a cabo multitud de misiones, muy variadas todas ellos, a lo largo y ancho de territorio enemigo. Hasta aquí, todo parece bastante parecido a la primera entrega.

El apartado gráfico se ha mejorado de manera más que notable. Hay muchos más objetos en movimiento y, realmente, tienes la sensación de que un montón de cosas están pasando al mismo tiempo. Tiroteos, explosiones, helicópteros, tanques, transmisiones de radio, ayuda aérea... Todo sucede a la vez y a una velocidad vertiginosa. Habrá que prepararse bien para afrontar las misiones...

Según nos contaron los programadores, también se ha mejorado en gran medida la IA de los enemigos y de tus compañeros. Éstos, reaccionaran acorde con tus acciones. No se dedicarán exclusivamente a disparar a todo bicho que se mueva, si no que irán tras de ti, te perseguirán e intentarán buscar la mejor forma de prepararte una emboscada y acabar con tu misión. Parece peligroso, ¿verdad?

Y la lista de novedades no acaba aquí, pero como todavía falta algún tiempo para que *Conflict Desert Storm 2* vea la luz, ya tendremos tiempo de contarte más cosas acerca de él. Hasta entonces, saludos des del desierto...



Los creadores de CDS2. De izquierda a derecha, Lee Singleton, productor, Alex McLean, director de tecnología y Sebastian Grinke, programador.



Nivel gráfico. El aspecto visual del juego ha mejorado de forma más que notable. Y todavía está en fase de desarrollo..


PlayStation®2
EL OTRO LADO
El Doble CD de Rock alternativo y música electrónica, más el DVD VIDEO que estabas esperando.
Con vídeo-demos inéditos de futuros juegos de PS2, la historia en spots de PlayStation y hasta 17 Videoclips de temas incluidos en el disco.
¡Escúchalo hasta reventar!
POD
Good Charlotte
Primal Scream
The Chemical Brothers
Garbage
Cypress Hill
Muse
Him
Jamiroquai
Asian Dub Foundation
Moby
Mirwais
Groove Armada
Fatboy Slim
Ash
Y muchos más...
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a trademark of the Sony Corporation.
Sony Music Media
PlayStation®2
EL OTRO LADO
www.sonymusic.es
www.playstation.es

PUZZLE MANÍA

CUÁNDO MAYO QUIÉN VIRGIN PLAY DÓNDE WWW.VIRGINPLAY.ES

PSONE Si te gustan los puzzles, estás de enhorabuena

Desarrollado por los japoneses Nipon Ichi Software, *Jigsaw Madness* te invita a romperte la cabeza con más de 150 puzzles que componer para tu genio y figura. ¡Y sin ocupar el suelo del salón, para tranquilidad de madres y padres! Elige entre puzzles de animales, paisajes, dibujos animados, deportes, automovilísticos,... Resolverlos será más o menos difícil en función del nivel en el que te encuentres (de principiante a experto). El «problema» es que tendrás que recomponer los puzzles en un tiempo determinado. Eso si juegas sólo, porque también puedes competir con un amigo: quien antes resuelva el rompecabezas, gana.


En el modo para dos jugadores tienes que ser más rápido que tu contrincante

CARRERAS ESPACIALES

CUÁNDO MAYO QUIÉN VIRGIN PLAY DÓNDE WWW.VIRGINPLAY.ES

PSONE Contra los adelantamientos, misiles

En *Miracle Space Race* no se andan con tonterías. Ganar es lo más importante y para ello todo vale: misiles y armas para eliminar competidores, escudos para protegerte de sus ataques y velocidad a propulsión para intentar llegar el primero a la meta. Y no una, sino tres veces, porque para ganar el *Miracle Space Race* tienes que vencer en los tres torneos que lo componen.
Recorre Neptuno, Mercurio y el misterioso Solar V7 a toda pastilla y sin piedad con tus contrincantes: ellos también lo harían. Cada uno de los ocho animales-pilotos tienen sus propias características y atributos a la hora de correr. Para atacarles y a su vez defenderte de ellos cuentas con seis armas distintas. Y hay dos personajes más ocultos que deberás encontrar. Puedes jugar en modo Arcade, Tournament o Time Trial.



Parece una apacible carrera pero es sólo fachada. La realidad es mucho más dura...


El Retorno del Rey Decide con qué héroe de la trilogía de Tolkien quieres jugar: Legolas, Gandalf, Frodo...




La Traición de Isengard también te permitirá elegir el personaje con el que quieres jugar. Pues vaya...

UN ANILLO PARA DOS

CUÁNDO NAVIDAD QUIÉN EA Y VIVENDI DÓNDE HTTP://LORDOFTHERINGS.EAGAMES.COM Y WWW.VUP-INTERACTIVE.ES

SEGUNDAS ENTREGAS EA y Vivendi regresan a la Tierra Media con *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey y El Señor de los Anillos: La Traición de Isengard*



El Anillo, además de ser único, tiene el don de la ubicuidad. Puede estar en todas partes y por repetido. ¿Que cómo lo hace? Pues entregando a EA el poder del Anillo de la trilogía cinematográfica y a Vivendi el de la obra de J.R.R. Tolkien. Ambas compañías lanzarán en Navidad sus segundos juegos dedicados a *El Señor de los Anillos*.

Tras *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres* (**8 en *PSMag 72***), EA publicará *El Retorno del Rey* coincidiendo con el estreno de la tercera y última película de la trilogía.

Con licencia de la adaptación cinematográfica del clásico de la novela fantástica de Tolkien, producida y distribuida por New Line Cinema, *El Retorno del Rey*, que está siendo desarrollado por EA's Shores Studio, incorpora importantes novedades respecto a su predecesor. La más destacable es que podrás controlar a todos los héroes de la trilogía: Frodo, Sam, Aragorn, Legolas, Gimli y Gandalf. Además, la acción en tercera persona del juego te sumergirá en ricos e interactivos niveles con elementos de acción y de aventura épica. Un nuevo modo de cooperación multijugador te permitirá elegir a los integrantes de tu propia Comunidad del Anillo antes de emprender viaje a través de la Tierra Media.

Por su parte, Vivendi publicará *El Señor de los Anillos: La Traición de Isengard*, que continúa con la misión que inició la Comunidad de los nueve y que en esta entrega enfrenta en una épica lucha a las razas de Hombres, Elfos, Enanos y Orcos. Como en el de EA, podrás controlar a los personajes más famosos de Tolkien en una batalla sin cuartel a lo largo de la Tierra Media. El juego está siendo desarrollado por Black Label Games.



¿Quién triunfará en la guerra de la ventas navideñas? Sólo el Anillo lo sabe. Los mortales tendremos que esperar a probar ambos videojuegos y, por supuesto, contártelo..

II PREMIO DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS PLAYSTATION ARTFUTURA

CUÁNDO OCTUBRE QUIÉN ARTFUTURA Y PLAYSTATION DÓNDE WWW.ARTFUTURA.ORG

CONCURSO El ganador se llevará 6.000 €

El festival de arte y nuevas tecnologías ArtFutura y PlayStation han convocado por segundo año el Premio de Creación de Videojuegos, un certamen que pretende difundir el trabajo de los creadores independientes que trabajan en este campo y apoyar el desarrollo de nuevos proyectos con una beca de 6.000 euros. El objetivo de este premio es reconocer la nueva creatividad dentro del campo del videojuego y facilitar a estos programadores y diseñadores su acceso al ámbito laboral.

El premio está abierto tanto profesionales como aficionados; desde autodidactas hasta estudiantes de informática o artes digitales, pasando por diseñadores de interactivos y páginas web. Igualmente, los trabajos pueden estar elaborados en equipo, o en solitario.

Las obras presentadas pueden tener formatos diversos: desde archivos en Flash o Shockwave hasta ejecutables o modificaciones de juegos existentes. En cualquier caso, la única condición que deben cumplir es que no sean proyectos comerciales. No es importante que los juegos tengan una calidad de acabado profesional; por encima de todo se premiará la inventiva, originalidad y las «ganas de seguir jugando» que el trabajo despierte. El año pasado se recibieron más de cincuenta proyectos distintos en todos los formatos. Los ganadores fueron el grupo de Barcelona Innothna, por su proyecto de juego musical *Innsonik*.



Innsonik, de los barceloneses Innothna, ganaron la primera edición del certamen

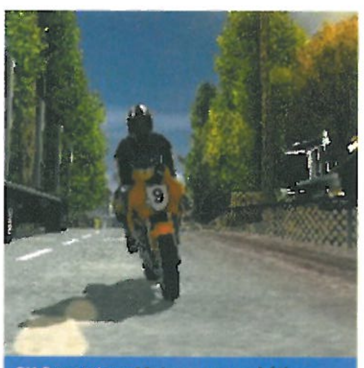
El plazo para la recepción de trabajos se cerrará el 10 de septiembre. El fallo y la entrega del premio tendrán lugar durante la celebración de la próxima edición de ArtFutura, del 9 al 12 de octubre.

MOTOS A BUEN PRECIO

CUÁNDO JUNIO QUIÉN ACCLAIM DÓNDE WWW.ACCLAIM.ES

PS2 Juegos de estreno a 30 euros

Acclaim te propone un verano motero, tanto en la ciudad como en el campo. *Speed Kings* lleva las carreras de motos en circuitos urbanos hasta el salón de tu casa: 22 motos, seis modos individuales y cinco multijugador, un control 100% arcade y calles repletas de tráfico y obstáculos. Los jugadores más hábiles se verán recompensados con un sistema turbo que les facilitará escaparse del «pelotón» y, de paso, de las patadas y empujones de los contrincantes. Sólo descansarás cuando cruces la meta, como en *SX Superstars*, que cambia las carreras urbanas por el motocross arcade más delirante. Convierte a tu personaje en una estrella compitiendo en 20 pistas de todo el mundo y disfruta del éxito: ve cambiando de residencia hasta llegar a un ático de lujo según vas adquiriendo nuevas habilidades y ganado motos más potentes. ¿Lo mejor de los dos títulos? Su precio: 30 euros.



SX Superstars. Motocross acrobático desde el sillón. El deporte menos arriesgado.

NUEVO JUEGO DE BATMAN

CUÁNDO OTOÑO QUIÉN UBI SOFT DÓNDE WWW.UBISOFT.ES

PSONE Gotham vuelve a necesitar al hombre murciélago

Algo negro sobrevuela el espacio aéreo de Gotham. ¿Será un misil, un O.V.N.I. o una urraca gorda? ¡No, es un hombre murciélago! Es Batman, al que no le cunde nada el trabajo en esa ciudad plagada de delincuentes y mentes perversas a pesar de que lleva años deslomándose en el intento de convertir Gotham en un lugar en el que reine la paz. *Batman: Rise of Sin Tzu* (PS2) vuelve a poner a Batman a en el candelero, enfrentándole a nuevos enemigos: el villano Sin Tzu, Clayface, Scarecrow y Bane. Menos mal que el hombre murciélago no estará sólo ante ellos. Batgirl, Robin y Nightwing le acompañan en esta nueva aventura poligonal de 12 intensos niveles. Puedes elegir jugar con cualquiera de los cuatro héroes –cada uno tiene movimientos y características propios– si juegas sólo.

En el modo combate para dos jugadores en colaboración tú jugarás como Batman y un amigo como Robin, Batgirl o Nightwing.



Sin Tzu, un nuevo malo malísimo en el universo de Batman que te hará sudar tinta

VUELVE MEDAL OF HONOR

CUÁNDO OTOÑO/INVIERNO 2003 QUIÉN EA DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

SHOOTER La cuarta entrega de *MOH* transcurre en el Pacífico

MOH es una de las sagas que más alegrías nos ha dado. Sus títulos son imprescindibles para cualquier aficionado a la diversión pura y dura. La aparición de *Medal of Honor*, el primero de la serie de acción en primera persona ambientada en la Segunda Guerra Mundial, marcó un antes y un después en el género de los *shooters* que continuaron, e incluso superaron, sus secuelas. Por eso la redacción vivió momentos de júbilo y desenfreno ante el anuncio de EA del lanzamiento del que será el cuarto título de la serie y el segundo para PS2: *MOH Rising Sun*, que incluirá modo multijugador.
La gran novedad de esta nueva entrega será el escenario, ya que la acción transcurrirá entre los años 1941 y 1944 en el Pacífico. Revivirás la lucha de los estadounidenses contra los japoneses desde Pearl Harbor hasta las Filipinas metido el la piel del cabo Joseph Griffin, un superviviente del ataque de Pearl Harbor que participará en la batalla de Guadalcanal y rescatará a su hermano en un campo de prisioneros de las Filipinas. Con un armamento realista y un modo de juego cooperativo, podrás ir ganado medallas y reconocimientos a medida que avances hacia Japón.
¿Conseguiremos soportar la espera? Nos tememos que no...



Cuidadín con el pulso que como te desvíes un poco te cargas a tu compi

CAZANDO RANAS

CUÁNDO N/D QUIÉN ITEMEDIA DÓNDE N/D

PSONE El troll Hugo, un clásico del PC, protagoniza un arcade de pasar pantallas

Si sólo eres jugador de PlayStation probablemente no conocerás a Hugo, un personaje muy conocido en otros países europeos por la serie de dibujos animados «Hugo el troll» y conocido por muchos jugadores de PC y Game Boy. De hecho, también tiene varios juegos para PSone pero no han llegado a distribuirse en nuestro país. Sin embargo, todo parece indicar que *Hugo - Frog Fighter*, sí se lanzará en España. Como los clásicos arcades *Frogger*, *Pac Man* o *Galaxy*, *Hugo – Frog Fighter* es un juego de pasar pantallas que gustará, sobre todo, a los jugadores más jóvenes.



¡Cuidadín con la araña! Es una lianta...

CURSOS DE VERANO

CUÁNDO VERANO QUIÉN TRAZOS DÓNDE WWW.TRZOS.NET

INTENSIVOS Especializados en creación y producción de la imagen digital

En verano se pueden hacer muchas cosas, entre ellas asistir a seminarios o matricularse en cursos. No es nada divertido ni recomendable si es porque has suspendido y necesitas ayuda extra para los exámenes de septiembre. Pero es distinto si aprovechas el verano para aprender algo que te apasione. Por eso la escuela privada Trazos ha abierto la convocatoria de sus cursos y masters de verano 2003. Durante los meses de agosto y septiembre, los alumnos darán el mismo temario que en las otras convocatorias no intensivas, además de ahorrarse el 50% del importe total.

Los cursos se imparten de lunes a viernes durante cuatro horas diarias (172 horas) en horario de mañana o de tarde. En el caso de los masters, el alumno deberá cursar 8 horas diarias de lunes a viernes, lo que suma un total de 342 horas.

Trazos es un centro privado de formación con once años de experiencia especializado en el área de creación y producción de la imagen digital. En su web encontrarás todo tipo de información sobre los diferentes cursos y masters, precios y requisitos de matriculación.

TERMINATOR 3

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN BLACK OPS DÓNDE WWW.BLACKOPS.COM.

LICENCIA Infogrames distribuirá el videojuego basada en la película

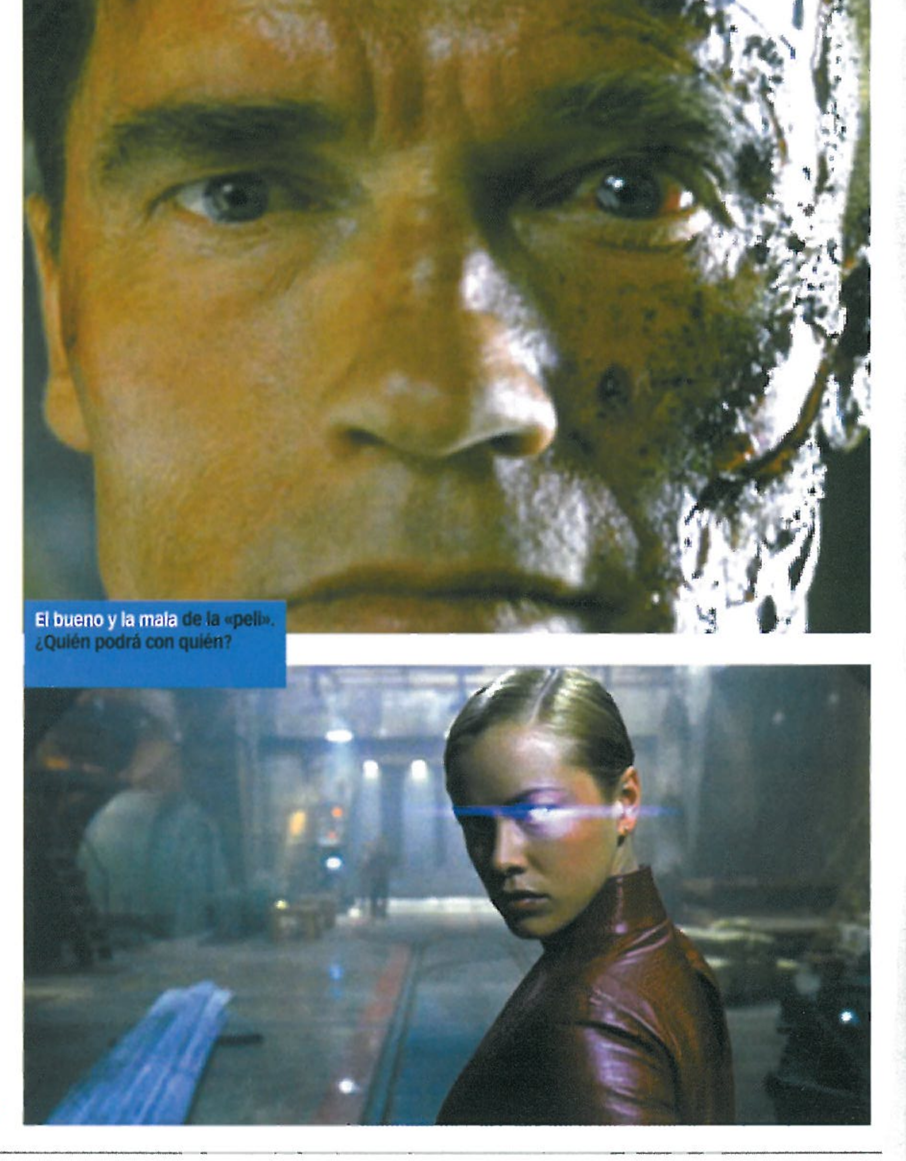


La historia de un universo en el que la humanidad está a punto de extinguirse bajo el poder de las máquinas ha dado mucho de sí desde que en 1984 se estrenara *Terminator*, que pronto se convirtió en película de culto. Tanto que tuvo su propio videojuego. *Terminator: Dawn of Fate* (**8/10 en *PSMag 71***) no estaba basado exactamente en ninguna de las dos películas estrenadas hasta entonces, sino en el universo creado por el director James Cameron. Y con mucho acierto, ya que es una de las mejores adaptaciones consoleras que se han hecho de un universo cinematográfico. Aún tendremos que esperar unos meses para saber si ocurrirá lo mismo con *Terminator: Rise of the Machines*, con el bueno de Arnold Schwarzenegger –aunque nosotros le preferíamos como el malo de la *peli*– repartiendo pólvora otra vez . La tercera entrega de la serie, que se estrenará en España el 1 de agosto, también tendrá versión poligonal, que saldrá a la venta en noviembre. *Terminator 3: Rise of the Machines* te permitirá, por primera vez, meterte en la piel del padre de todos los terminators, el primero, el original, el auténtico: Schwarzenegger. Deberás enfrentarte en primera persona a miles de enemigos de presente y del futuro en 20 localizaciones distintas que van desde las arrasadas tierras del futuro a Los Ángeles de hoy en día. Para conseguirlo contarás con la ayuda de 20 futuristas y sofisticadas armas. Los combates cuerpo a cuerpo con otros terminators prometen ser atroces. Finalmente, tendrás que enfrentarte a la máquina más poderosa jamás concebida: la T-X, interpretada en la película por la bella Kristanna Lofen.

El argumento de *Terminator 3* te permitirá manejar a Terminator –una máquina asesina concebida por Skynet, la inteligencia artificial que la tiene tomada con los humanos– antes de que sea reprogramado para salvar a John Connor y, por lo tanto, a la humanidad. Así podrás comprobar las habilidades de Terminator contra las fuerzas blindadas especiales de Tech Com –el grupo de la resistencia que lidera CONNOR– del futuro, así como utilizar el avanzado armamento de Skynet, incluidos los bólidos, los tanques *Future Killer* y a otros terminators.

¿UN JUEGO DE ATARI?

Sí, es un juego de Atari. Y no, no nos hemos confundido cuando decíamos que *Terminator 3* lo estaba desarrollando Black Ops a las órdenes de Infogrames. Lo que ocurre es que ahora la compañía francesa ha decidido adoptar el legendario nombre de la marca Atari. Ya lo sabes: a partir de ahora Infogrames será Atari.


El bueno y la mala de la «peli». ¿Quién podrá con quién?



www.enterthematrixgame.com
www.thematrix.com
YA A LA VENTA
ENTER THE MATRIX™
Escrito y Dirigido por los hermanos Wachowski, los creadores de la trilogía Matrix™
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
PC CD-ROM
Shiny
ATARI
+13
24 bit
pentium 4


Raúl Guerrero, nuestro corresponsal en el país del sol naciente

JAPÓN AL HABLA

CUÁNDO CADA MES **QUIÉN** RAÚL **DÓNDE** OSAKA

¡KONICHI WA! Rebajazas en Denden Town

Mina-san, konnichiwa!!, o lo que es lo mismo, Hola a todos! Aquí me tenéis una vez más, con las noticias más frescas desde el País del Sol Naciente, donde el susodicho ya empieza a apretar, ya. Y con el tiempo primaveral cada vez más tirando a estival, llega como cada año por estas fechas la ansiada Golden Week, la Semana de Oro, el periodo vacacional más largo de todo el año, en el que los japoneses disponen de casi toda una semana (bueno, unos cuatro días) para dedicarse a tocarse las narices, a irse de viaje o a engancharse al mando de sus consolas. Esto lo saben muy bien las empresas del ramo, y estas vacaciones pensé en acercarme por Denden Town, la ciudad de la electrónica de Osaka. Denden Town se extiende a toda una calle y alrededores en los que puedes encontrar una gran variedad de artículos electrónicos (entre los que se encuentra, como no, todo lo relativo a PlayStation). Y aprovechando la Semana de Oro, las tiendas de videojuegos proponen unas rebajas ciertamente interesantes, con precios que rondan lo irrisorio. Las últimas novedades podemos encontrarlas con rebajas de hasta 1000 yenes (unas 1500 de las viejas pesetas), pero lo realmente jugoso viene en cuanto entramos en el terreno de los juegos de segunda mano: en Japón existe una industria enorme que se dedica a la venta de muchos productos (no sólo videojuegos) que, aunque usados, se encuentran en inmejorable estado. En el caso que nos ocupa, hasta últimas novedades pueden ser adquiridas por incluso la mitad del precio al que se vendían hacía unas pocas semanas. Tal es el caso del *Devil May Cry 2*, del *Dragon Ball Z* o de la última edición del *Kingdom Hearts*. Mi sorpresa fue enorme al encontrarme los dos primeros a menos de 3000 yenes (3.500 de las viejas pesetas, ¡unos 21 euros!), cuando su precio ronda los 7000, y el segundo, al ser un poco más antiguo, incluso más barato. Pero la cosa no se queda ahí; ¡¡tambien me fue posible hallar la relativa novedad "Metal Gear 2" por la ridícula cantidad de 900 yenes!! (Haz tu mismo el cálculo, son poco más de seis euros). Eso sin contar los innumerables títulos disponibles para la PSone, muchos de los cuales no llegan a la cifra de los 1000 yenes.

La industria se mueve aquí tan rápido que no es nada difícil encontrar novedades de segunda mano a los pocos días de haber salido a la venta y a unos precios que le hacen a uno quitarse cualquier duda de si merece la pena la adquisición o no. Así que 365 días de juegos rebajados y cuatro días en que incluso las novedades más candentes se encuentran un poco más al alcance del bolsillo. ¿Que mas se puede pedir?

Y hablando de novedades candentes, a puntito de caramelo esta Onimusha, de cuya tercera parte Capcom ya ha dado a conocer los primeros datos y las primeras imágenes. *Terebi Osaka*, la televisión de la ciudad de Osaka, ya ha emitido algunas de las mismas, y si en las dos primeras partes los modelos para crear a Onimusha fueron dos populares actores del celuloide japonés (Takeshi Kaneshiro y Yusaku Matsuda, fallecido recientemente) en esta tercera parte tenemos a nada mas y nada menos que ¡a Jean Reno!, no en la piel de Onimusha, pero sí como comparsa de sus peripecias. ¡Seguiremos informando!

Esto es todo por el momento. Ya me despido hasta el número que viene. Nos leemos. *Honna mata!!*(¡¡Hasta luegooo!!)


¡Eh, pero si es Jean Reno!


La entrada a una de las tiendas de videojuegos más grandes de Denden Town, que ofrece últimas novedades a unos precios bastante asequibles


Una de las primeras imágenes de *Onimusha 3*


¿Hace una partidita?





DE PSX A PSONE

Historia y evolución de la consola de más éxito de todos los tiempos


Francisco Alberto Serrano, el historiador de PSMag

Porque los videojuegos ya forman parte de la historia, *PSMag* ha decidido inaugurar una nueva sección. Una sección en la que repasaremos la historia de la consola de las consolas y en la que todo tendrá cabida: los momentos clave, los periféricos más curiosos, los títulos que revolucionaron el mundo del entretenimiento digital... Empecemos pues.

CAPÍTULO 1
LA CONEXIÓN SONY - NINTENDO

Los comienzos de PSX son extraños y tormentosos, tanto que ahora parece mentira que todo se haya desarrollado de la manera que lo hizo. En primer lugar hay que situarse en el tiempo. Es 1988, Sony había tenido una participación esporádica en el mundo de los videojuegos, primero involucrándose en el proyecto MSX y luego cooperando con Nintendo en el desarrollo del potente (y caro) chip de audio de Super Famicom (SNES en España), que fue diseñado por un nombre que os resultará bastante familiar: Ken Kutaragi.

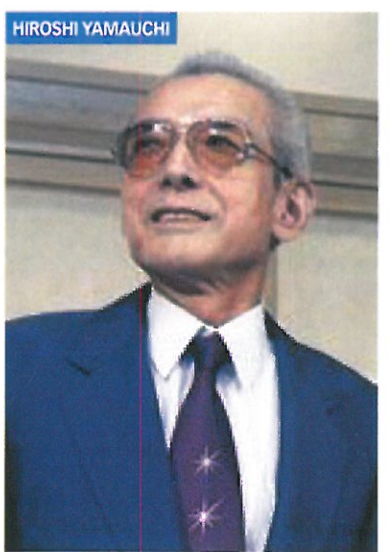
Pero con la entrada del formato CD-ROM en la industria, Sony quiso encontrar la forma de obtener un mayor beneficio de él. Previamente ya había estado trabajando en un formato propio junto con Philips, llamado CD-ROM/XA, poseedor de algunas particularidades que lo hacían más eficiente (luego esta alianza se rompió y Philips sacó por su cuenta el desastroso CD-I). Pero lo que Sony necesitaba era un nuevo mercado para obtener mayores beneficios, fuera de la música (que ya estaba copado) y del vídeo (no era factible competir contra el VHS con el CD), por lo que los videojuegos se mostraron como el terreno ideal.

Para entrar con la fuerza necesaria, ¿qué mejor que de la mano de Nintendo? La compañía afincada en Kyoto era la indiscutible líder mundial en el sector y tanto Super Famicom como Game Boy eran los sistemas más vendidos dentro de sus categorías. En primer lugar, ambas compañías se entendieron a la perfección, Nintendo estaba interesada en usar el soporte CD, mientras que Sony encontraba una excusa inmejorable para sus planes. Junto al desarrollo de este periférico, también se llegó al acuerdo para el desarrollo de un nuevo sistema, compatible con los cartuchos de SNES y con lector CD incorporado que leía discos en un formato propiedad de Sony (conocido como Super Disc). Mediante un contrato, Sony se aseguró la exclusividad para manufacturar y suministrar ese CD propio.

Llegados a este punto, el por aquel entonces presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi no veía demasiado claro lo que estaba pasando. Darle a Sony el derecho exclusivo del soporte CD era casi como ponerse en sus manos, y el mayor miedo estaba en que una relación de alianza acabara en una situación en la que su compañía estuviera subyugada a la otra, algo que la orgullosa personalidad de Yamauchi-san no estaba dispuesta a asumir.

La tormenta se desató durante el CES de Chicago en 1991, donde Sony anunció oficialmente, junto al Super Disc el desarrollo de Play Station (no, no hay error ahí), que era el nombre del citado nuevo sistema. Para preparar esto, Sony movilizó a sus divisiones de música y cine a fin de desarrollar contenidos, el primero de ellos un juego basado en *Hook*.
Al día siguiente Nintendo, en vez de confirmar


KEN KUTARAGI


HIROSHI YAMAUCHI

esa alianza con Sony, anunció que estaba trabajando con la holandesa Philips, en otro add-on CD para SNES, lo que motivó que el presidente de Sony montara en cólera, algo lógico después de todo el esfuerzo económico invertido. La jugada de Yamauchi-san era que, aunque dejaba a Sony trabajar en un soporte exclusivo para SNES, también dejaba hacer lo


PRIMERA VERSIÓN DE PLAYSTATION

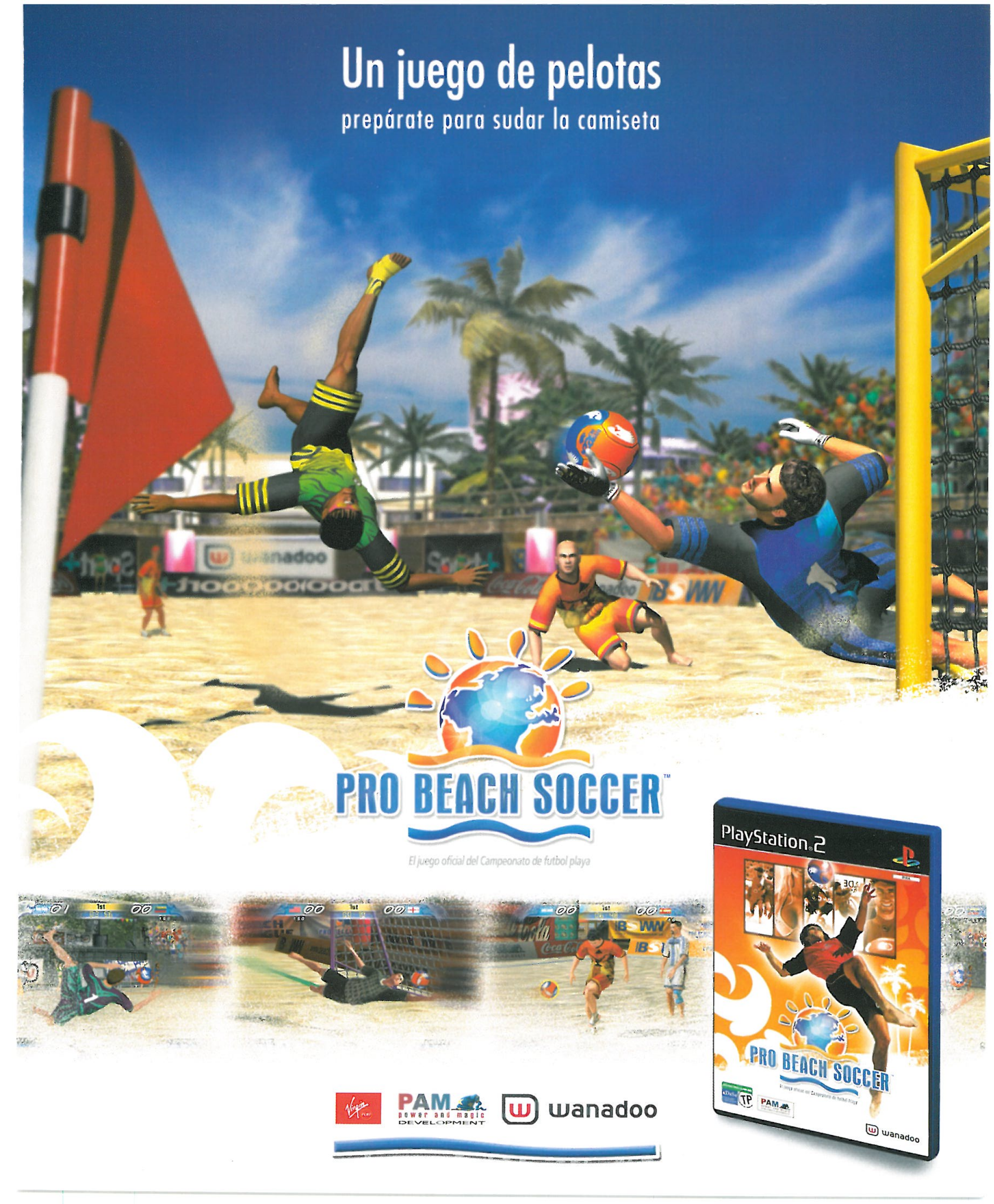

SNES CD

propio a Philips, con lo que esperaba no poder ser chantajeado por ninguna de las dos en el futuro.

Con eso se inició una disputa legal que acabó «ganando» Nintendo al asegurarse la licencia de todos los juegos de SNES. Al final, ambas compañías optaron por mantener una relación cordial a pesar de todo, e incluso se logró que Philips, Sony y Nintendo trabajaran juntas en lo que iba a ser el definitivo soporte CD de SNES, que finalmente, Nintendo abandonó sin razón aparente en 1993.

A pesar de todo, el proyecto Play Station se completó (se llegaron a producir 200 máquinas e incluso software), pero Sony decidió cancelar su lanzamiento, partir de la base, y optar por el desarrollo de un sistema de videojuegos propio para la siguiente generación de consolas: el proyecto PS-X.
CONTINUARÁ...

«La tormenta se desató durante el CES de Chicago en 1991»



Un juego de pelotas
prepárate para sudar la camiseta
PRO BEACH SOCCER
El juego oficial del Campeonato de futbol playa
PlayStation 2
PRO BEACH SOCCER
PAM power and magic DEVELOPMENT
wanadoo

¡Música maestro!



Los discos referidos a FF suman la veintena

La idea de los videojuegos como algo extraño y ajeno reservado a adolescentes asociales, fanáticos y bichos raros hace tiempo que quedó atrás. El software de entretenimiento es cada vez más un producto de masas, una forma generalizada de entretenimiento cada vez más integrado en nuestras vidas, como la música o el cine.

Asimismo, los videojuegos han ido evolucionando de acuerdo a las pautas marcadas por la tecnología y el público, cada vez más exigente y crítico. En esa evolución, la música ha ido ganando protagonismo y se valora por sí misma, más allá de su función de apoyo. De hecho, en ocasiones se editan álbumes aparte, convirtiéndose incluso en seña de identidad de algunos títulos. Y es que una buena banda sonora puede llegar a tener tanta importancia como los gráficos, porque subraya las emociones que la pantalla y la acción transmiten al jugador, las refuerzan o dulcifican. Igual que en el cine. ¿Sería igual de impactante la escena de *Matrix* en la que Neo y Trinity entran en el edificio en el que Morfeo está retenido sin la fuerza de Rammstein y su *Du Hast*? Pues lo mismo ocurre en los videojuegos, ¿o no serían los *Final Fantasy* menos *FF* sin esas mágicas bandas sonoras? ¿Se te aceleraría de la misma manera el corazón *grindeando* sobre la tabla de *Tony Hawk* sin el sonido neo-punk de The Offspring? Puedes estar seguro de que no. En estas páginas daremos un repaso a la música en, para y de videojuego. ¡Música, maestro!

BANDAS SONORAS DE PELÍCULA

Antes del mítico *Pac Man*, que salió al mercado a principios de los 80, los juegos, como mucho, tenían algún que otro efecto de sonido, pero de lo más básico. *Pac Man* o *Comecocos*, como se llamó en España, supuso toda una revolución, y eso también es aplicable a su banda sonora. Si escucharas alguno de sus efectos sonoros sin que te explicaran la procedencia, serías capaz de adivinarla. Sobre todo el que anunciaba «la muerte» del señor Pac Man o el ruidito que emitía al comer los puntos amarillos.

El interés del gran público por la música para videojuegos nació en Japón (como casi todo lo que tiene que ver con el software de entretenimiento). Allí, compositores especializados como Nobuo Uematsu* pueden permi-


Nobuo Uematso con Rikki, cantante que puso voz a la BSO de FFX

tirse el lujo de dirigir a grandes orquestas y contar con un numeroso público que les ha aupado hasta los primeros puestos de las listas de ventas. Nos estamos refiriendo a partituras creadas exclusivamente por compositores profesionales para un videojuego, adaptándose a lo que se ve en pantalla y a las limitaciones de la máquina.

Koji Kondo* fue el primer músico que fue expresamente contratado para crear la banda sonora de un videojuego: la de *Super Mario Bros* para Nintendo. Influenciados por ella, los plataformas comenzaron a tener a partir de entonces melodías alegres y desenfadadas. Otra de sus composiciones más importantes fue la música de *Zelda*.

Pero el mejor exponente de la repercusión que puede llegar a tener una banda sonora es Nobuo Uematsu, uno de los escasos compositores para videojuegos que ha alcanzado fama internacional gracias a su trabajo en la saga *Final Fantasy*. Sus delicadas composiciones se sitúan entre lo clásico y el New Age, aunque también experimenta con otras tendencias. Ejemplo de su maestría es el sublime tema que acompaña el vídeo de introducción de *Final Fantasy VIII*. Su discografía es amplísima. Sólo los discos referidos a *FF** suman la veintena.

Una buena muestra de lo que puede hacer sentir una banda sonora es *Silent Hill**. Su música y efectos sonoros contribuyen tanto o más que las luces y los gráficos a crear una experiencia de juego inquietante. La aparente dulzura de las composiciones de Akira Yamaoka, autor de las bandas sonoras de los tres títulos de la serie, deja un regusto amargo que combina a la perfección con la ambientación del juego. Melodías sinuosas y, en la última entrega, guitarras distorsionadas y un coro de voces angelicales crean una atmósfera de soledad y desasosiego que trasciende la acción del juego. Eso es una banda sonora.

(* Esta discografía sólo podrás encontrarla en Internet, en www.amazon.com)

VIDEOJUEGOS MUSICALES

El software musical interactivo lleva años dando la nota. Los hay de seguir el ritmo (*Parappa The Rapper*, *Bust-A-Groove*, *Vib Ribbon*, *Um Jammer Lammy*), de componer en un entorno de imágenes interactivas (*MTV Music Generator*, *Ministry of Sound*), mezcla de ambos (*Frequency*), de salvar el mundo a punteos de guitarra (*Guitaroo-Man*), para glo-

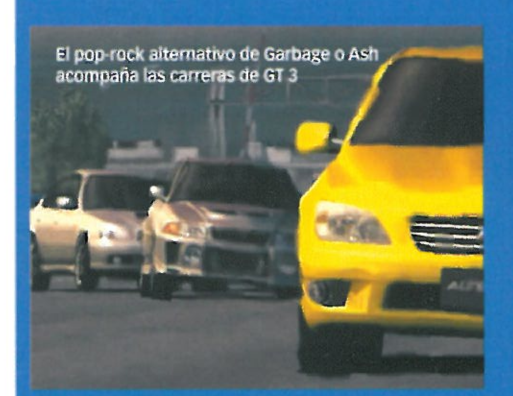
POP, ROCK, ELECTRÓNICA, RAP Y NEO-PUNK

Otro tipo de bandas sonoras muy distintas a las que acabamos de comentar son las compuestas por una recopilación de temas de álbumes de grupos conocidos: Public Enemy, Placebo, NOFX, Garbage...

Este tipo de bandas sonoras corresponden a juegos de géneros muy concretos: deportes (sobre todos los extremos) y carreras, principalmente. No se entendería un *GT* sin los acordes de Garbage, un *Pro Race Driver* sin Ash o Morcheeba , un *NBA Street* sin los sonidos bestiales de Nate Dog o Nelly... Esta asociación va más allá de una simple combinación de música e imágenes, ya que corresponde a una simbiosis real. Con las excepciones propias de cada regla, lo «normal» es que un *skater* –aunque sea virtual– no sea fan de David Bisbal y que sus gustos musicales se inclinen más bien por el rock alternativo. Eso por no hablar de lo repelente y poco atractivo que sería coger *tu* Viper y ponerlo a 250 km/h en un circuito urbano al ritmo de Isabel Pantoja. Como que no pega...

La importancia de esta asociación ha ido creciendo día a día y la música se ha convertido en una característica más a destacar junto con los gráficos o la jugabilidad. Su relevancia hoy es tal que compañías editoras se unen con bandas musicales y discográficas de cara al lanzamiento de un juego y, además, lo anuncian a bombo y platillo. Es el caso de Eidos e Insane Clown Posse (ICP) y la discográfica Psychopatic Records de cara al lanzamiento de *Backyard Wrestling*, que sale a la venta este mes.

Ahí está también la reciente publicación de la banda sonora de *Grand Theft Auto: Vice City*, compuesta por siete álbumes que abarcan el espectro musical de los 80, época en la que está ambientada el juego: desde heavy-metal hasta baladas pop, pasando por el hip-hop y la música latina.


El pop-rock alternativo de Garbage o Ash acompaña las carreras de GT 3


Las piruetas son siempre más excitantes al ritmo rapero de Cypress Hill (Tony Hawk's Pro Skater 4)


Garbage es uno de los grupos más recurrentes en las bandas sonoras de videojuegos

PHOTO CREDIT : ROXY ERICKSO

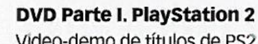


CD1 Rock Alternativo
Muse – *Bleeze*
Good Charlote – *Lifestyles of the rich and famous*
Rinôçérôse – *Music Kills Me*
Ash – *Envy*
Primal Scream – *Miss Lucifer*
Sexy Sadie – *Always Drunk*
Garbage – *Shut Your Mouth*
Alien Ant Farm – *Smooth Criminal*
Cypress Hill – *Low Rider*
P.O.D. – *Alive*
Tokyo Sex Destruction – *Brake Out Town*
Him – *Pretending*
Black Horses – *Can You Dig It*
Oasis – *The Hindu Times*
Sidonie – *Feeling Down*
Melon Diesel – *It's Only You*
Manic Street Preachers – *There by the Grace of God*

CD2: Electrónico
Puretone – *Addicted to Bass*
Underworld – *Born Sleepy*
Asian Dub Foundation – *Ridden I Like*
Groove Armada – *Purple Haze*
Fatboy Slim – *Ya Mama*
The Disfunctionables – *Payback Time*
The Chemical Brothers – *Come With Us*
Freedom to Move – *Freedom To Move*
Faithless – *We Come One*
Najwajean – *Human Monkey*
Scissors Sisters – *Comfortably*
Galleon – *I Believe*
Jamiroquai – *Main Vein*
Fangoria – *Más que una bendición* (remix by Retelgeuse)
Mirwais – *Miss You*
Janis Joplin – *Mercedes Benz* (remix)
Moby – *We Are All Made Of Stars* (Downtempo remix)

DVD Parte I. PlayStation 2
Video-demo de títulos de PS2, actualidad y una selección de los mejores anuncios televisivos de PlayStation, de 1997 a 2002, en su mayoría inéditos en nuestro país.

DVD Parte II. Vídeos musicales
The Disfunctionals – *Payback Time*
Rinôçérôse – *Music Kills Me*
Mirwais – *Miss You*
Puretone – *Addicted to Bass*
Fatboy Slim – *Ya Mama*
Galleon – *I Believe*
Freedom to Move – *Freedom To Move*
Jamiroquai – *Main Vein*
Ash – *Envy*
Primal Scream – *Miss Lucifer*
Good Charlote – *Lifestyles of the rich and famous*
Cypress Hill – *Low Rider*
Janis Joplin – *Mercedes Benz* (remix)
Tokyo Sex Destruction – *Brake Out Town*
Melon Diesel – *It's Only You*
Oasis – *The Hindu Times*
Manic Street Preachers – *There by the Grace of God*



EL OTRO LADO

Más allá de los polígonos, los bits y los mandos hay otro lado. U otros límites, como atestigua la sección fija que *PlayStation Magazine* dedica al cine y la música. Porque, aunque sin lugar a dudas los videojuegos son la razón de ser de PlayStation 2, la negra de Sony es un sistema de entretenimiento que también permite ver películas en DVD y escuchar música. Precisamente porque la música es un elemento esencial en el mundo de PlayStation, Sony Computer Entertainment España y Sony Music han editado *PlayStation 2: El Otro Lado*, una colección compuesta por un doble CD con lo mejor del rock alternativo y de la música electrónica y un DVD único que reúne 17 vídeos musicales de temas incluidos en los discos, un recopilatorio con la historia en anuncios de televisión de PlayStation y video-demos no jugables de los próximos juegos que publicará Sony.

«Siempre hemos hablado de que PlayStation es un motor de emociones y la música también lo es. Pensamos que es muy potente la idea de juntar ambos en un álbum recopilatorio», explica Antonio Ruiz, jefe de producto de Sony.

Cada CD incluye 17 temas. Bajo los títulos de rock alternativo y música electrónica, lo cierto es que ambos son discos muy amplios y variados. En el de rock alternativo vas a encontrar desde temas de nu-metal, como *Alive* de P.O.D. hasta el hip-hop de *Lowrider* de Cipress Hill, pasando por el pop-rock de Garbage y su *Shut your mouth*. En el electrónico tienen cabida desde Fangoria a Chemical Brothers, pasando por Moby y Fatboy Slim. «Hemos buscado bandas de actualidad, jóvenes y alternativas que pudiéramos identificar con PlayStation 2. Cualquiera de las canciones que hay en el álbum podría ser perfectamente la banda sonora de un videojuego». De hecho, varios grupos de los que aparecen en *El Otro Lado* ya habían «tocado» en alguno: Ash y Garbage en *GT3*, Moby en *FIFA*...

¿Y por qué no han incluido un tema de Alejandro Sanz o de Whitney Houston? ¿Es que no hay usuarios de PlayStation que tengan esos gustos musicales? Pues claro que sí, gracias a todos los polígonos del cielo es imposible definir al público de PlayStation porque, entre otras cosas, somos muchos y, por lo tanto, variados. «Lo que sí es cierto es que hay cosas que la gente identifica con el espíritu de PlayStation: moderno, joven, transgresor, innovador, divertido, entretenido... Ése es el espíritu que hemos tratado de reflejar en el álbum», apunta Ruiz.

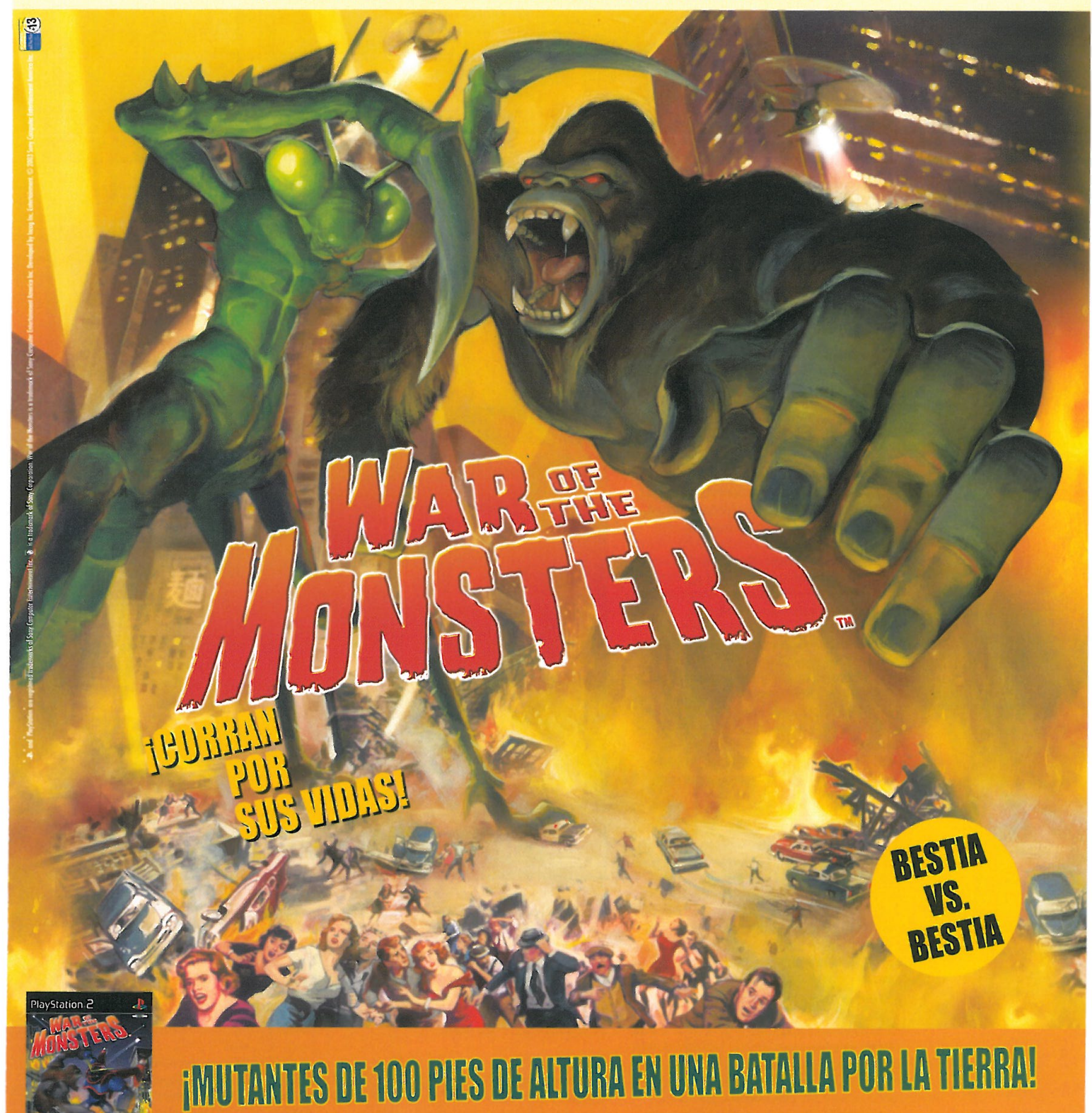
ria de las estrellas más rutilantes del firmamento musical (*Britney Spears' Dance Beat*), o los que te meten en la piel de un director de orquesta (*Mad Maestro!*). La mayoría de ellos son juegos que han obtenido puntuaciones muy altas en PlayStation Magazine (de 8 a 10 sobre 10), adictivos, muy divertidos, imaginativos y con un nivel de dificultad alto. Algunos de ellos, incluso, han sido utilizados por grupos para crear temas. Tal es el caso de *MTV Music Generator 2* (**8/10 en *PSMag 54***), para el que compusieron temas utilizando su potente software bandas como Apollo 440, Zombie Nation o Gorillaz, el grupo virtual surgido de la colaboración entre Damon Albarn, líder de Blur, el DJ japonés Dan «The Automator» (gurú del hip-hop experimental) y el dibujante Jaime Hewlett (creador del dibujo «Tank Girl»). Los temas incluidos en el juego pueden ser remezclados por los jugadores, que se convierten así en DJ's sin discos, amplificadores, mesas de mezclas, procesadores de sonido digital... Una forma, en fin, de componer al alcance de todos que sin embargo no tiene demasiado éxito en lo que a ventas se refiere en Occidente –en Japón arrasan–, pero que mantienen un público fiel. Buena muestra de ello es el lanzamiento el 26 de mayo de *Music 3000*, el cuarto título de la serie de creación musical, que contará con 64 canales de sonido –PS2 tiene 48– gracias a una tecnología especial.

Y otra vuelta de tuerca: *Amplitude* –segunda entrega de *Frequency* (*8/10 en **PSMag 66***)– dará la oportunidad de componer canciones nota a nota y pista a pista, sólo o con otros jugadores, ya que incorporará modo *on-line*. La variada selección musical de *Amplitude*, que saldrá a la venta próximamente, reunirá a David Bowie, Weezer, Garbage, Quarashi y Logan 7. ¡Que siga sonando la música!.



Con Amplitude podrás componer solo o junto a jugadores del todo mundo. O competir con ellos

¡COMBUSTIBLE TÓXICO CONVIERTE ANIMAL EN *BESTIA*!
¡*BESTIA* CONVIERTE CIUDAD EN ESCOMBROS!



www.wotm-game.com

PlayStation 2

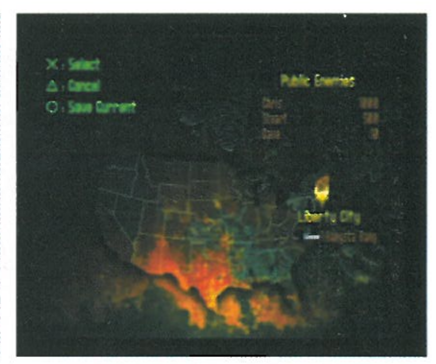
PODER FUERZA TERROR EL OTRO LADO

GRAND THEFT AUTO: EDICIÓN PARA COLECCIONISTAS

¿Podría hacer el favor de bajar del coche?


Ten mucho cuidado con el agua o perderás vidas


Busca los puntos de información marcados en las calles, te ayudarán en tu



DATOS

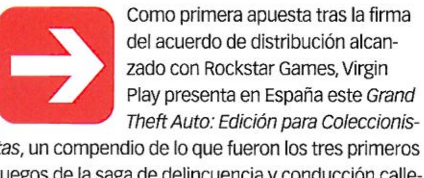


DISPONIBLES **SÍ**
PRECIO **29,95 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
DESARROLLADOR **ROCKSTAR GAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+ 18**
IDIOMA: **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS, MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

DRIVER
PSMag29, 9/10
Uno de los primeros juegos de coches de PSone que defendían el camorrismo como medio de vida. ¡Qué tiempos aquellos!

THE ITALIAN JOB
PSMag58, 8/10
Una rocambolesca aventura para robar cuatro millones de libras en oro usando unos minis y un moco de morro.



Como primera apuesta tras la firma del acuerdo de distribución alcanzado con Rockstar Games, Virgin Play presenta en España este *Grand Theft Auto: Edición para Coleccionistas*, un compendio de lo que fueron los tres primeros juegos de la saga de delincuencia y conducción callejera más conocida de todos los tiempos.

A simple vista se puede afirmar que se trata de una maniobra comercial maestra que aprovecha el excelente tirón que vivieron tanto *GTA III* como *GTA Vice City* (octubre de 2001 y 2002, respectivamente) en las listas de ventas de medio mundo, pero tras *rejugar* estos tres clásicos, es nuestro deber agradecer a Virgin Play la idea de ofrecer en un solo estuche estas tres joyas que cambiaron el género de acción en 2D para siempre. Para introducirte en la mayor saga de delincuencia jamás creada, hagamos un poco de memoria:

JULIO 1998

Un año antes, Rockstar Games había presentado *Grand Theft Auto* para PC, un revolucionario juego de acción y conducción que apostaba por una vista aérea pura –sin atisbo alguno de 3D– y por un planteamiento simple pero efectista: robar coches, acabar con las bandas rivales y ganar todo el dinero posible con el crimen organizado. El éxito fue tan grande que llevó al estudio a desarrollar una versión especial para la reina de las consolas de aquél entonces, la pequeña gris (PSX) que ahora es blanca (PSone).

En *Grand Theft Auto* (8/10 en *PSMag 15)* juegas como uno de los cuatro mayores ladrones de coches del país, a los que ningún vehículo se les resiste. Pero el hampa de la ciudad pone los ojos en tu gran habilidad para «abrir automóviles», por lo que te verás forzado a acceder a las peticiones que te encarguen.

Una simplicidad máxima en gráficos y en los controles que contrasta con las amplísimas posibilidades



Podrás escoger entre los cuatro ladrones más buscados del país

que ofrece el juego, en el que tienes libertad para moverte por donde quieras y hacer casi todo lo que se te antoje siempre que esté relacionado con el crimen (así que nada de ser niños buenos ¿eh?). *Grand Theft Auto* te proporcionará tardes llenas de velocidad, peligro y acción a raudales, así como una jugabilidad sin límites y misiones para contentar hasta a la mente más perversa de la mafia.

ABRIL 1999

Cambiamos de escenario. ¿Qué mejor que trasladar el crimen organizado a las calles de un Londres en pleno crepúsculo de los años 60 para ganarnos al público europeo? Dicho y hecho. *GTA: London 1969* apareció en PSX/PSone menos de un año después que la primera entrega de la saga. En realidad, se trata de una revisión de *GTA* pero con un escenario nuevo: Londres. *GTA: London 1969* (7/10 en *PSMag 31)* te sitúa en la capital del Reino Unido, en la que de nuevo tendrás a tu disposición a los cuatro peores –o mejores, según se mire– delincuentes del país, que han viajado a Europa en busca de nuevos retos y sobre todo, *pasta*.

Ahora trabajas para dos *flipados* –literalmente hablando– llamados «Los Gemelos Bordes», que te mandarán a un sinfín de peligrosas misiones en las que te resultará imprescindible dominar la ciudad cual callejero andante o como el mejor y más vete-

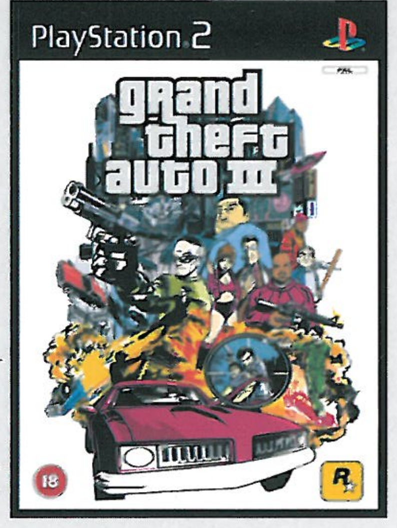


GTA III y Vice City: Y la evolución del crimen organizado llegó a PS2

GTA III, octubre de 2001

El salto de *Grand Theft Auto* a la hermana mayor de PSone supuso una verdadera revolución en el concepto esencial de la saga, pues a pesar de continuar con el despliegue de violencia que ya habíamos podido ver en las dos primeras entregas, esta última evolucionaba hacia las 3D. No sólo nos encontramos con un trabajo gráfico espectacular, sino que pudimos ver hasta qué punto se podía sacar provecho de una trama argumental sin por ello renunciar a una acción sin límite.

En Rockstar Games se pensó que se debía dar un vuelco a lo que había sido hasta entonces la saga *Grand Theft Auto* dotándola de un argumento sólido -una historia sobre la que apoyar las diferentes misiones- que pudiera impedir la famosa dispersión mental que provocaba en ocasiones el exceso de libertad de movimientos de las dos primeras entregas. Una auténtica joya.



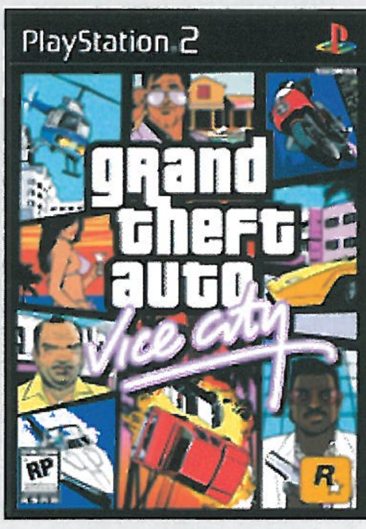
Así puntuó *PSMag* (nº 60) a *GTA III*:
GRÁFICOS 9
JUGABILIDAD 10
ADICTIVIDAD 10
CONCLUSIÓN 10



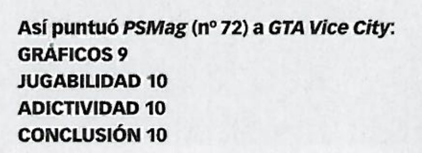
GTA Vice City, octubre 2002

Vice City se presentó en sociedad como la continuación natural de *GTA III* y nunca se supo si estábamos frente a una cuarta parte con todas las de la ley (esto, en un juego como éste, es un decir, claro está) o si simplemente se trataba de una ampliación de la multipremiada tercera entrega. El caso es que *Vice City* es un juego un tanto diferente de lo que fue *Grand Theft Auto III*, y no sólo por el argumento. Para empezar, se introdujeron algunas mejoras en la jugabilidad, además de una ciudad completamente nueva y una historia muy *peliculera*. Eso fue suficiente para que la *ciudad del vicio* pasara a ser el título más vendido de todas las listas nacionales y para convertir -si no lo era ya- a *GTA* en el rey indiscutible de los juegos de delincuencia callejera. *Vice City* fue la evolución definitiva hacia el glamour.

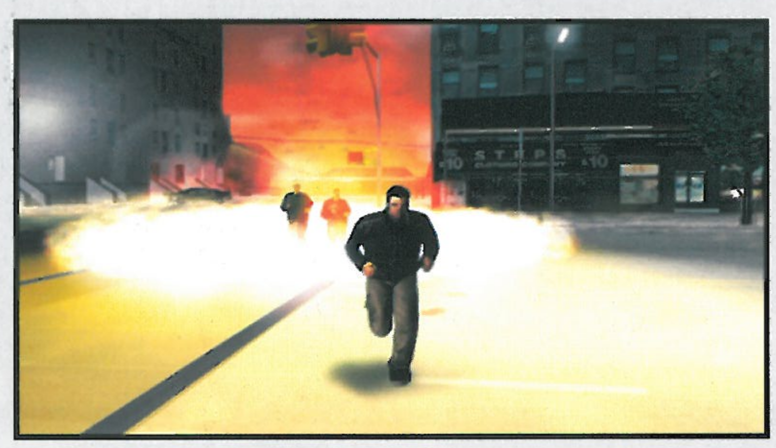
P.D.: ¡Ojito con la banda sonora!



Así puntuó *PSMag* (nº 72) a *GTA Vice City*:
GRÁFICOS 9
JUGABILIDAD 10
ADICTIVIDAD 10
CONCLUSIÓN 10









rano taxista londinense, además de robar y matar a todo el que ose entrometerse en tus planes.

Como no podía ser de otra manera, esta versión mantiene todos los ingredientes que le dieron fama a *GTA*, sólo que introduce un escenario más clásico en el que poner a prueba tu habilidad al volante, tus conocimientos sobre el hampa y el mundo de la delincuencia en general y tu nivel de escrúpulos.

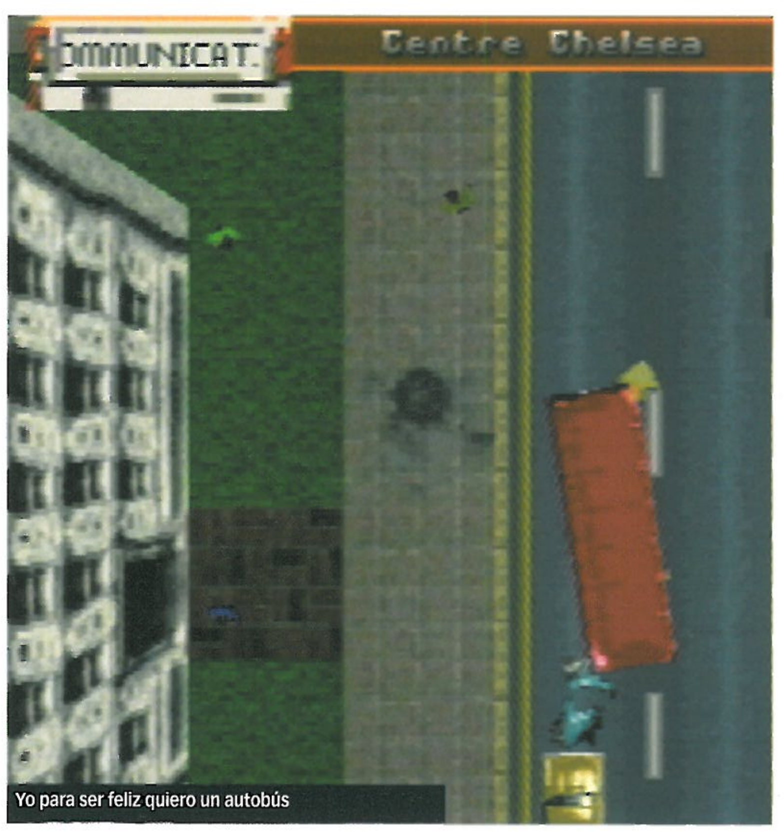
Segundo asalto. Rockstar Games parece que le coge el tranquillo. Un juego con más clase que la primera entrega y la misma jugabilidad.

OCTUBRE 1999

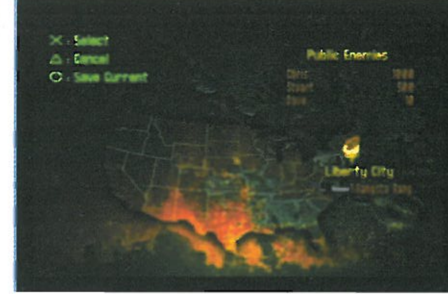
Hasta la fecha, Rockstar Games se había mantenido fiel a un guión establecido que abogaba por la simplicidad, pero había llegado el momento del cambio. *GTA 2* fue el título elegido para que se diera, y tuvo un éxito abrumador. La bandera seguía siendo la vista aérea en 2D, por lo que los gráficos poco podían evolucionar a mejor –tal vez algún que otro efecto de pixelación mejorado–; sin embargo, el estudio apostó por lo que sí se podía mejorar: el planteamiento del juego. Hasta ahora, éste había sido excesivamente simplista, así que optaron por introducir un total de siete bandas callejeras (Yakuza, Cuellos Rojos, Rusos, Hare Krishna, SRS, Chiflados y Zaibatsu), con lo que el juego ganaba en complejidad, ya que cada una de ellas tenía relaciones distintas con las demás y eso aderezaba el título con más contrastes. A este planteamiento se unió otro que ya fue definitivo: el respeto lo es todo. A raíz de esta máxima girará toda tu aventura, ya



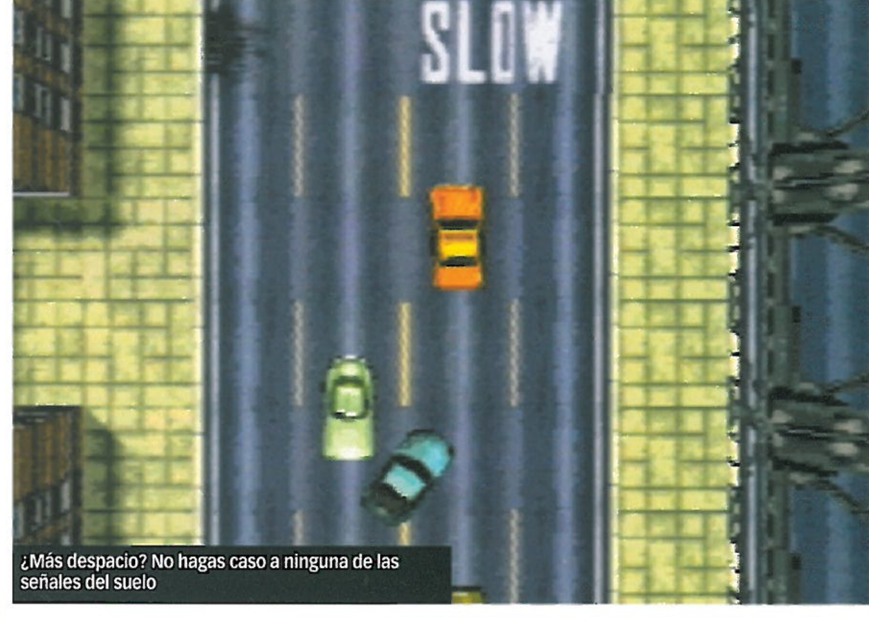
He aquí las bandas más peligrosas del momento. ¡Únete a ellas!



Yo para ser feliz quiero un autobús







¿Más despacio? No hagas caso a ninguna de las señales del suelo


Sigue corriendo y roba un coche. Aquí los pasos de cebra no sirven para nada

«Posiblemente la saga más macarra de la historia»





Los ítems que encontrarás en el camino te proporcionarán ayudas extra

que primero deberás ganarte el respeto de las bandas para comenzar a trabajar. Si no lo consigues, es mejor salir corriendo de la ciudad.

En cuanto al resto, igual que sus predecesores. Gráficos simples pero efectistas, un sonido FX de primera, una jugabilidad intachable y un sinfín de misiones a realizar. ¿Qué más quieres?

Virgin Play ha querido recoger en un solo *pack* tres juegos que representan el comienzo y la esencia de la que hoy ya es una saga de culto. Serie que con títulos como *GTA 3* y *GTA Vice City ha santificado* con multitud de premios y el reconocimiento de crítica y público a los juegos de acción y conducción al servicio de... los chicos malos. ¿Alguien da más?

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS 6
A pesar de ser planos aéreos simples, los elementos en movimiento tienen una nitidez excelente.

JUGABILIDAD 9
¿No quieres libertad de movimientos? ¡Pues toma LIBERTAD!

ADICTIVIDAD 6
Ser un chico malo es tan divertido...

CONCLUSIÓN
Esta edición especial hará las delicias de todos los amantes de la saga. Tres joyitas a un precio realmente especial.



PAPAPAGA
www.papapaga.com

LoGoS Y ToNoS ...y más servicios

www.tu-logo.com

BÁJATE UN TONO!!

Si quieres bajarte un tono, ENVÍA PMT (espacio)
MARCA DEL MÓVIL (espacio) y CÓDIGO DEL TONO al 7788

EJ: pmt motorola 1841

SERVICIOS AL 7788 VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES

TOP 10

1841 Eminem /Sing for the moment
1863 Gisela / Este amor es tuyo
1859 Mana / Mariposa traicionera
1851 Kate Ryan / Libertine
1860 D.Bisbal / Quiero perderme en tu cuerpo
1870 MSM / Toda mi pasión
1834 Sergio Dalma / Dejame olvidarte
1862 Laura Pausini / Surrender
1848 Chenoa / El centro de mi amor
1800 Beth / Dime

NOVEDADES

1875 D. Bustamante / Cuando hacemos el amor
1902 Dinio(Hotel Glamour) / Haciendo el amor
1886 Roxette / Opportunity Nox
1884 Linking Park / Somewhere I belong
1882 The cardigans / For what its worth
1885 La loca maría / La vida sigue igual
1883 Richard Ashcroft / Man on a mission
1881 Jerry Rivera / Vuela muy alto
1879 DJ Tiesto / Lethal Industry
1877 Hotel Glamour / Es una lata el trabajar

POP INTERNACIONAL

1845 U2 / The hands that built America
1839 Evanescence / Bring me to life
1831 Sexy Sadie / I wont hurt you
1830 Papa levante / Comunicando
1829 Coldplay / Clocks
1820 The Coral / Dreaming of you
1819 Zwan / Honestly
1818 Phil Collins / Wake up call
1816 Justin Timberlake / Cry me a river
1815 Michelle Branch / Goodbye to you
1808 Kelly Rowland / Stole
1794 Pink / Family Portrait
1775 Nick Carter / Do I have to cry for you
1761 Babel fish / Killing time
1731 Paulina Rubio / Todo mi amor
1727 Christina Aguilera / Beautiful
1726 Anastacia / You´ll never be alone
1711 Atomic Kitten / It´s ok
1690 Supergrass / Seen the light
1689 Sash / Run
1688 Suede / Obsessions
1654 Nelly feat. Kelly Rowland / Dilemma
1619 Phill Collins / Can´t stop loving you
1606 Robbie Williams / Feel
1597 Moby / In this world
1576 Craig David / Whats your flava
1574 Manu chao / La rumba de Barcelona
1572 Linkin park / My december

POP NACIONAL

1849 Los secretos / Gracias por elegirme
1837 Mikel Erentxun / Mañana
1836 OBK / Lucifer
1834 Sergio Dalma / Dejame olvidarte
1832 Los del Tonos / Horizonte electrico
1826 Hombres G / Temblando
1817 La naranja china / Petitte mort
1804 Seguridad social / Devuelveme a mi chica
1788 Los Rodriguez / Sin documentos
1777 Jeremias / Poco a poco
1776 Nidea / La ultima nota
1774 Melon Diesel / It´s only you
1759 Coti / Antes que ver el sol
1750 Ana Torroja / Quien dice
1748 Marta Sanchez / No te quiero mas
1710 M-Clan / Dando vueltas
1707 Revolver / Asustando al huracan
1706 El canto del loco / Contigo
1705 Bellepop / La vida que va
1681 Los secretos / Cada vez que tu me miras
1666 Ruth / Este amor no se toca
1660 Miguel Saez / Disparame
1658 Amaral / Moriria por vos
1636 Malu / Sin ti todo anda mal
1615 Antonio Vega / San Antonio
1602 Anderway / Un juego de dos
1600 Luz Casal / Ni tu ni yo
1596 Sober / Eternidad

ROCK NACIONAL

1807 Söber / Paradysso
1795 Joaquin Sabina / Lagrimas de plastico azul
1790 Sopa de cabra / Tot queda igual
1789 Siniestro total / Y bailare sobre tu tumba
1787 Los brincos / Cuentame
1786 Kortatu / El ultimo ska
1785 Heroes del Silencio / Entre dos tierras
1451 Enrique Bunbury / Sácame de aquí
1442 Enrique Bunbury / El club de los imposibles
1330 Dover / Mystic love
1271 Loquillo y los trogloditas / Soltando lastre
1179 Dover / Better day
1144 Antonio Orozco / Te esperaré
1119 Super Ratones / Cómo estamos hoy
1058 Mago de Oz / Fiesta Pagana
1057 Mago de Oz / Molinos de viento
1056 Tierra Santa / Pegaso
1055 Tierra Santa / Sangre de reyes
1050 Mónica Naranjo / Chicas Malas
617 Mónica Naranjo / Sobreviviré
470 Miranda Warning / Cosas que no se decir
457 Estopa / Me falta el aliento
451 Joaquín Sabina / 19 días y 500 noches

BÁJATE UN LOGO!!

Envía un mensaje al 5077 con la clave ESL (espacio) y el código del logo que quieres.

Ej: esl matrix2

MATRIX2	DRAGONBALLZ	GUNDON
ANAKIN	DRAGONMAN	LUPIN
JOAO	MANGA86	MANGA48
LOSCA	MANGA85	MANGA108
PAUL	ESTOP	DIBU6
MANA	DIBU2	DIBU5
CIRCUL	LOVETUNNING	YOTUNERO
CELULAS	FLORESCOR	VEN
2MOTOS	CRIVILLE	DAMONHILL
2HARLEYS	MANGA83	VERAZ
LOSOT	ELCHAV	MUS
DANGER	ELMEJOR	KISS
WROOOM	MANGA82	AUTO1
ERESUN	CSI	BUENASUERTE
POMPA	DUOCONEJO	CANSADO
MISION	SOL	GLUP
DIVANOCHE	SOCORRO	SEXORAL
POSTU	UHM	MANO
WOW	PITOTIPO	FOLLAR
HORACOMER	POSTURA	CHUPA

MELODIAS POLIFÓNICAS



1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Elige una melodía y LLAMA al

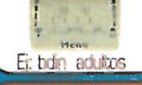
906 032 653

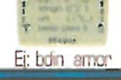
4188 Eminem /Lose yourself
1010 Mission Impossible
2567 U2/With or Without you
2484 Bob Marley/No woman no cry
3846 DJ Bobo/Chihuahua
3704 David Bisbal/Lloraré las penas
1575 Barthezz/On the move
1014 Bamse/Bamse
1008 James Bond Theme
3847 Chenoa/Cuando tú vas
4245 D. Torres y OT II/Color esp
3523 Red Hot C. P./By the way
3844 In-Grid/Tu es foutu
1543 Bon Jovi/It´s my life
3318 Eminen/Without me
1546 Daft Punk/One more time

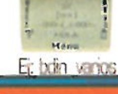
MENSAJES DINÁMICOS

Envía un mensaje al 5410 con la clave BDIN (espacio) CATEGORÍA que quieras. ¡Recibirás divertidos sms animados para enviárselos a tus amigos! Las categorías son:

AMOR - VARIOS - ADULTOS


Ej: bdin adultos


Ej: bdin amor


Ej: bdin varios

MOVILCONSOLA

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Elige un juego y LLAMA al 906 032 650

PRINCE OF PERSIA código 1005
SIBERIAN STRIKE código 1011
SOLITAIRE código 1013
CLUSTER PIRATE código 1002
EARTH INVASION código 1003
RAYMAN BOWLING código 1009
GULO'S TALE código 1017
SPEED DEVILS código 1014
SUMMER VOLLEY código 1015
SIX BROKEN WINGS código 1007
RAIL RIDER código 1006
LOCK'EM UP código 1004
SIX URBAN CRISIS código 1008
SKATE & SLAM código 1012
SOLAR LEGION código 1016
BLOCK BREAKER código 1001
RAYMAN GOLF código 1010



MINILOGOS + NOMBRE

Envía un sms al 5077 con el código ICONOS (espacio) tu nombre + el código de uno de estos minilogos:

ej: iconos carmencalavera















CARA, BESO, CARA1, FLOR, BYNEGRO, ESTRELLITA, 3YING, COMECOCO, CIRCUL, CHIN, CALAVERA, HOJAMARI, 3ALIEN, PERRITO

LANZAMIENTO **DISPONIBLE**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **MGA ENTERTAINMENT**
WEB **WWW.UBISOFT.ES**

BRATZ

Unas chicas con suerte divinas de la muerte...

¿UN PIQUE?

Nada más *guay* que competir con una colega en plena pista de baile. Ser la más *cool* cuesta esfuerzo y no vamos a dejar que nos pisotee una cualquiera. Vamos a ser las más *sexy*, las más provocadoras y las más *divinas de la muerte* de todo el local.



¡MOLA MOGOLLÓN!

Uno de los apuntes más divertidos del juego es el lenguaje que utilizan estas muñecas. Su vocabulario se limita a expresiones muy enrolladas que muestran su carácter *happy* y desenfadado. *Molas, guay, flipas, lo has clavado, mola mogollón*, son algunos ejemplos de lo que son capaces de soltar por esas boquitas estas muchachas. Hay que reconocer que la cosa tiene su gracia.



REGALITOS

Al lograr superar las distintas fases con puntuaciones altas se nos obsequiará con ciertos regalitos. La mayoría de ellos son movimientos extra (ideales para los momentos en que se nos permite improvisar), y otros vienen en forma de ropa. Modelitos para que nuestras chicas estén más guapas y salerosas.





Las modas se repiten. Hace unos años aparecían las *Spice Girls*, cuatro chicas picantes que revolucionaron el mercado discográfico y el del márketing. Aquel fenómeno se desvaneció con la misma rapidez con que vio la luz. Poco queda de aquella aparición fulgurante y solo las relaciones con un famoso futbolista mantienen viva la memoria de una de estas chicas picantes. Pese a su desaparición, la fórmula sigue vigente y ahora se repite, con algunos cambios, pero con las mismas ideas.

Bratz es todo un nuevo fenómeno que revitaliza un mercado algo aburrido y bastante gris. *Bratz* es el nombre que recibe un grupo de cinco muñecas cuyos parecidos con las *Spice Girls* son más que evidentes. Las chicas picantes eran de carne y hueso (y algo de silicona quizás), y aunque las *Bratz* no dejan de ser muñecas, una especie de *Barbies* de nueva generación, en todo lo demás las influencias son más que evidentes.

LO MISMO, PERO EN MUÑECAS

El espíritu que mueve a las *Bratz* es el mismo que en su día empujó a las *Spice Girls*. Chicas/muñecas desenfadadas, «picantes», con ganas de divertirse, a las que no les gusta demasiado trabajar y cuya mayor afición es coleccionar modelitos. Con el revuelo que han levantado, es lógico que acabaran siendo carne de videojuego, y Ubi Soft se ha prestado a dar cobertura a esta nueva moda.

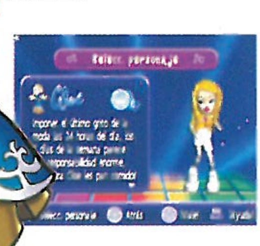
Crear un juego sobre este tipo de personajes puede ser, o bien algo muy difícil o bien algo excesivamente sencillo. La mejor manera de no complicarse la vida es elegir una de las características comunes de las *Bratz* –en este caso la pasión por el baile–, aderezarlo con unos cuantos de sus caprichitos (la ropa, los bolsos...) y dotar al conjunto de la estética ideal: un mundo muy colorido, lleno de tiendas de moda y locales *fashion*. Este parece el planteamiento de los creadores de este juego. Un planteamiento no solo lógico, sino también inteligente, teniendo en cuenta al público hacia el que va dirigido, un público que tiene ganas de pasárselo bien sin comerse demasiado la sesera.

QUIERO SER LA MÁS *COOL*

La idea del juego no es precisamente original. Se trata de la típica mecánica en la que seguir



CLOE
Obsesionada por la moda. No hay momento que no piense en ella. Le gustan los estampados animales y las telas brillantes. Las *Bratz* la llaman «El ángel» porque todo le queda divinamente.



JADE
Es la intelectual del grupo. Es muy ingeniosa y un poco alternativa. Es la mejor amiga de sus amigas. Le gusta la ropa *supercañera*. Siempre va un poco por delante de las demás.



MEYGAN
Alegre y llena de creatividad. Quizás la más artística de todas. Su estética es *funky* con un aire retro-chic. Sus colegas la llaman «Funky Fashion Monkey» porque con cualquier cosa esta muy *mona*.



SASHA
Nadie tiene tanto estilo como Sasha. El increíble uso que hace de la ropa «informal de vanguardia» te obligan a mirarla sin parar. Le encantan el Soul y el Rhythm and Blues.



YASMINE
Muy estilo y una personalidad muy marcadas. Luce una ropa «Retro de estilo bohemio». Sus colegas le llaman la *Pretty Princess*, porque la ropa más sencilla y normal la convierte en ropa de princesa



UN MUNDO DEL COLOR

Peluquerías, tocadores femeninos, habitaciones *cool*, locales *in*, tiendas *guay*, son los lugares favoritos de las *Bratz*. Por eso, no es de extrañar, que se sientan tan a gusto en este videojuego.







el ritmo se convierte en la mejor manera de ir avanzando hasta nuevas fases. Esta idea, que tan alto llegó con *Parappa The Rapper* o *Space Channel 5*, pasa por unos momentos un poco flojos, llegando a su nivel más bajo precisamente con un juego sobre las *Spice Girls*. Aún así, no hay mejor género para explotar las virtudes de estas cinco muñecas.

Tres son los modos de los que consta el juego. Un modo práctica, un modo concurso y uno multijugador. El modo concurso es la piedra angular del mismo y en él deberás ir superando nuevos ritmos para llegar al final. Trece son los escenarios de los que dispones en este modo y estos se abrirán una vez vayas superando cada nueva fase.

Paseando por los distintos escenarios descubrirás el mundo de las *Bratz*. Con títulos como: «Todos me miran», «Ritmo latino», «Ven a mi otra vez», «Los modelitos» o «El meneito»; estos espacios no son otros que peluquerías, tocadores de señoras, dormitorios de diseño, tiendas de ropa o zapatos, y locales de moda. Eso sí, cada lugar es muy *chic*.

Otro aspecto revelador es el lenguaje usado por estas muñecas. Lenguaje que encontramos en los textos de explicación o en las puntuaciones logradas. Palabras como: *molas*, *flipante*, *estilazo* y demás, son de lo más frecuente en el vocabulario de las nuevas muñecas prodigio. Es de agradecer el esfuerzo de Ubi Soft por traducir los textos (ya que las voces están en inglés), sobre todo teniendo en cuenta que los últimos títulos para PSone llegan siempre en inglés.

En cuanto al aspecto gráfico no es nada del otro mundo, pero lo cierto es que cumple con su cometido de ensalzar a las *Bratz*. Dentro de muy poquito daremos nuestro veredicto sobre este juego, de todos modos, la invasión de las muñecas *Bratz* no se hará esperar.

Del plástico a los polígonos

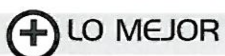
Yasmine, Cloe, Jade, Megan y Sasha; o, en dos palabras: Las Bratz de Bandai. Si no las conoces, es que no vives en este mundo.

Son cinco muñequitas muy monas, muy modernas, muy atrevidas, muy *fashion victims* ellas, que han desatado la locura entre las niñas (y no tan niñas) de todo el mundo. La verdad es que a su lado Barbie ya tiene un aire algo *carroza*...

Y es que estas chicas, que irrumpieron en el mercado en el año 2001, han llegado arrasando con sus zapatos de plataforma, sus tops, sus pantalones acampanados y sus accesorios. Son las «muñecas del siglo XXI», como las han descrito en algunos medios. Y es que los tiempos cambian y los gustos de los pequeños consumidores, también. Las Bratz podrían muy bien ser la clase de chicas en las que toda niña de hoy día quisiera convertirse; de ahí sus modelitos, su actitud de rompe y rasga, su atrevimiento...



Desde su aparición, han acumulado varios premios, entre ellos el de mejor juguete del año en 2002 en Estados Unidos. Tienen bolsos, mochilas, modelitos, coches ¡hasta novios! Cada una tiene su propio estilo; así, a Sasha le va el rollo urbano y *hip hop*; Yasmine es más *hippy*; Cloe es fan de todo lo brillante y, además, le encanta bailar; Jade es más radical (la llaman «Gata Descarada»); y Meygan, la última en añadirse al grupo, define su estilo como *retro-chic*. El éxito comercial entre las niñas ha sido tal que incluso Mattel, los responsables de Barbie, ha querido responder con una línea parecida: unas muñecas nuevas a medio camino entre las Bratz y la Barbie. Pero parece que tendremos Bratz para largo, porque, aunque todavía no cuentan con el infinito repertorio de accesorios y gadgets que tiene Barbie, están en ello. Y por si fuera poco, ahora tendrán su versión poligonal. Barbie también la ha tenido, aunque sin demasiado éxito, y, de entrada, el título de las Bratz promete mucha más diversión ya que se trata de un juego de baile.



LO MEJOR
- Las Bratz en versión videojuego
- Mucho, mucho ritmo

LO PEOR
- Puede llegar a aburrir
- Y si no te gustan las Bratz...

NUESTRA PREDICCIÓN
Como fenómeno puede colar, como juego; no lo tiene fácil









CRASH BANDICOOT 2

El juego que confirmó el carisma del marsupial plataformero

DATOS

DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **17,95 €**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: **NAUGHTY DOG**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **VOCES Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES: **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 SPYRO THE DRAGON Todavía más infantil que Crash, pero con buenas dosis de diversión y entretenimiento.

PS1 PAC MAN WORLD El comecocos clásico se pasó a las plataformas en un gran juego.

PlayStation debe su grandeza a unos cuantos títulos. Títulos que significaron el espaldarazo final hacia el dominio del que hoy presume la compañía Sony. Uno de los primeros títulos que hicieron esta labor fue, sin lugar a dudas, *Crash Bandicoot*. Desde los inicios de la gris de Sony, este título, creado por la compañía americana Naughty Dog, se erigió como el paradigma del género de plataformas, dato que se confirmo a lo largo de sus sucesivas entregas.

La apuesta, sencilla pero segura, no era otra que ofrecer un personaje carismático, situarlo en un entorno gráfico tridimensional, hacerlo participar en una historia bien larga y añadir elementos de otros géneros para enriquecer el título. La primera jugada funcionó a las mil maravillas y *Crash* se convirtió en un verdadero fenómeno de masas. El marsupial es uno de esos personajes con los que la gente gusta de identificarse y que llenan revistas, decoran camisetas e inspiran muñecos. Tanto llegó a triunfar que se especuló con la posibilidad de convertirlo en la mascota oficial de PlayStation, compitiendo así con los Sonic y Mario de turno.

Después de este espectacular inicio había que dar un segundo paso bien firme, pero a la vez con nuevas aportaciones para que el público no se sintiera decepcionado. Este segundo paso llegó con el explícito nombre de *Crash Bandicoot 2: Neo Cortex Contraataca*.

Enero del 98 fue la fecha de su llegada al mercado español, justo un año y medio después del lanzamiento de su predecesor.

No hubo decepción, ni desengaño, ni desánimo, más bien lo contrario, ya que la gente de Naughty Dog realizaron un trabajo excepcional y lograron superar a la primera parte elevando, a su vez, el listón de los juegos de plataformas para PlayStation.

Ahora que esta saga y su personaje no gozan del prestigio labrado en sus inicios por culpa de una mediocre incursión en PS2 y por una última y algo chapucera entrega para PSone llamada *Crash Bash* (sin Naughty Dog a la cabeza y convertido en una especie de explotación del filón), es hora de hacerle justicia. Esta es la razón por la cual lanzamos este reanálisis, aprovechando que todavía puedes encontrar este título a precio Platinum.



LA VUELTA DEL VILLANO

Después de sufrir un varapalo en la primera entrega, Neo Cortex ha decidido vengarse. Para ello quiere destruir el planeta y la única manera de conseguirlo es reconstruyendo el cristal maestro. Es por eso que no tiene ningún reparo con su más acérrimo enemigo, Crash Bandicoot, el marsupial que lo derroto con anterioridad. El valor y la destreza del bueno de Crash son utilizados al antojo de este malvado doctor chiflado. Pero la cosa no es tan sencilla como parece y para lograr tal cometido Crash deberá encontrar 24 piezas del susodicho cristal. Sin duda

«Tantó llegó a triunfar Crash que se especuló con la posibilidad de convertirle en la mascota oficial de PlayStation»







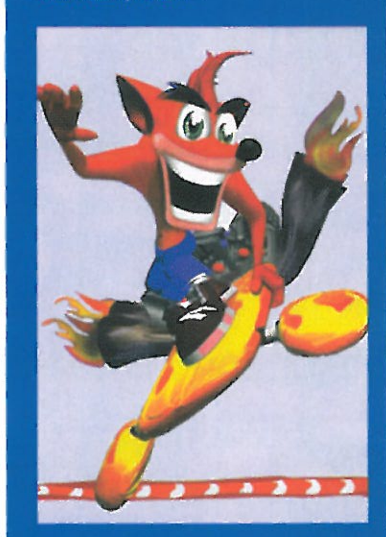




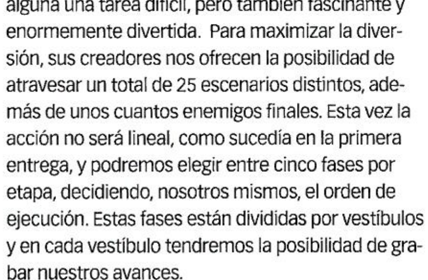


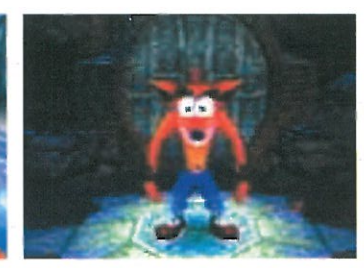
CRASH, EL MARSUPIAL QUE PUDO REINAR

Pese a que hubo campañas a su favor, pese a que Sony siempre se encargó de su distribución y edición, pese a su indudable carisma, pese al éxito logrado y pese a que PlayStation no tenía mascota, *Crash* nunca llegó a convertirse en la mascota oficial de «la Play». En aquel momento nos parecía injusto, pero ahora, después de ver como está el mercado, la decisión de Sony de optar por no tener mascota para su consola nos parece acertada. De todos modos, la innegable calidad de la saga *Crash Bandicoot* (cuya tercera parte fue excelente) es suficiente para que muchos de nosotros consideremos a *Crash* nuestra mascota virtual preferida.









alguna una tarea difícil, pero también fascinante y enormemente divertida. Para maximizar la diversión, sus creadores nos ofrecen la posibilidad de atravesar un total de 25 escenarios distintos, además de unos cuantos enemigos finales. Esta vez la acción no será lineal, como sucedía en la primera entrega, y podremos elegir entre cinco fases por etapa, decidiendo, nosotros mismos, el orden de ejecución. Estas fases están divididas por vestíbulos y en cada vestíbulo tendremos la posibilidad de grabar nuestros avances.

Otro cambio, con respecto a su antecesor, es la inclusión de nuevos ambientes. Mientras que en la primera parte no salíamos de la jungla, en esta visitaremos cinco escenarios bien distintos: las cloacas, la zona glaciar, las cuevas, el espacio (zona futurista) y –cómo no– la jungla. Las pantallas, a su vez, se bifurcan ofreciéndonos nuevos caminos. Caminos que nos servirán para recoger máscaras de protección, manzanas bonus o vidas extra.

En cuanto a su apartado visual se mantiene muy alto (más de algún juego de PS2 mataría por mostrar estos acabados). La solidez de los gráficos, la agilidad de un motor que no muestra fisuras ni brusquedades y que mueve montones de elementos en pantalla sin saturarse, son algunos de los mejores elogios que podemos hacer de un juego por el que parecen no haber pasado los años y cuyo encanto sigue intacto.

Puede que el apartado sonoro sea un poco pobre y que le falte gancho, pero cumple con bastante decencia y acompaña sin molestar a una acción que en momentos es trepidante.

Todo ello conforma una excelente manera de pasar el rato. Los dobles saltos, los torbellinos de ataque, las plataformas que ceden, las bolas que nos persiguen, los aceleradores, las cajas de TNT, y demás siguen ofreciendo grandes dosis de diversión. Aún hoy, y después de más de cinco años, nos hemos vuelto a «enganchar» a la propuesta de Naughty Dog.

Cierto es que, frente a títulos más complejos y tecnológicos, o frente a máquinas más potentes (como la propia PS2), no podrá aguantar muchos asaltos, pero lo cierto es que, dentro de su humildad y su única pretensión de divertir, *Crash Bandicoot 2* sigue siendo un título excelente. Un título todavía hoy recomendable, y no sólo para nostálgicos. ●

VEREDICTO



● GRÁFICOS 9
Siguen siendo estupendos

● JUGABILIDAD 9
Enorme, muy manejable.

● ADICTIVIDAD 10
Los años no pasan, no podemos parar

CONCLUSIÓN

Cinco años después de su aparición, Crash Bandicoot sigue siendo maravilloso, divertido, manejable, repleto de momentos geniales y con unos gráficos excelentes.











SYPHON FILTER 2 CONSPIRACIÓN MORTAL

El mejor Bond para PSone se llama Gabriel Logan

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **22,94 €**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: **989 STUDIOS**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+ 18**
IDIOMA: **VOCES Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES: **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 MGS
El rey del sigilo sigue teniendo una calidad casi inalcanzable para sus competidores (sólo casi).

PS1 TENCHU
Sigilo medieval japonés de altos vuelos. Excelente alternativa sin high tech.



En el año 1999, cuando *Metal Gear Solid* se había erigido como el rey de los juegos de acción y sigilo, apareció un título curioso. Un título que llegó sin hacer ruido y cuya creación corrió a cargo de una compañía americana bastante desconocida llamada 989 Studios. Poco a poco, este título se hizo un hueco entre los corazones de los jugones más exigentes y le plantó cara a la mismísima creación de Konami. Su nombre no era otro que *Syphon Filter* y su protagonista, Gabriel Logan, capaz de hacer sombra al mismísimo Snake.

Aquel juego que combinaba acción con ciertas dosis de sigilo, te ofrecía la oportunidad de vivir una aventura de espías armados a través de espacios tridimensionales y permitiéndote movimientos en total libertad. La infinidad de retos distintos a superar, la necesidad de resolver algunos puzzles y las situaciones de descarga adrenalínica nos robaron el corazón.



Pese a todo, había ciertos puntos que debían ser superados: el pésimo doblaje, la falta de sutilidad en ciertos momentos y algunos problemillas gráficos fueron los tres puntos negros de esta producción. Por suerte la gente de 989 Studio tomó buena nota de ello y un año después nos obsequió con una segunda entrega que, sin lugar a dudas, podemos considerar uno de los diez (quizás cinco) mejores juegos jamás creados para PS1.

Mucho más fino

El esfuerzo de sus creadores por superar a su antecesor fue evidente. En primer lugar el juego consta de dos CD, un poco para que te hagas una idea de la longitud del mismo que, ya en su primera parte, tenía tela.

Lo primero que destacamos en esta segunda entrega es el incremento del sigilo. Es casi tan importante como la acción en sí, esto potencia la adictividad del título hasta extremos incalculables. Logan y su compañera Liam Xing no se dedicarán únicamente a disparar contra todo bicho que se mueva. Sus posibilidades de sobrevivir aumentarán en cuanto aprendan a moverse en las sombras, sin hacer ruido, y escapando de los objetivos de las cámaras de vigilancia. El uso del botón X para movernos con sigilo, el uso de las gafas nocturnas y la posibilidad de rebanar el cuello de nuestros enemigos cuando, cuidadosamente, nos hemos acercado por detrás, son posibilidades muy a tener en cuenta. La razón no es otra que la increíble IA de los enemigos. Una Inteligencia Artificial que, aún hoy, pocos juegos han podido superar, ni siquiera con máquinas infinitamente más potentes.



A lo largo de 20 inmensos niveles visitarás todo tipo de escenarios. Las montañas nevadas, un hospital, un puente (una de nuestras fases favoritas), un tren en marcha, etc. Todas ellas muestran una calidad impresionante.

La impresionante solidez de los escenarios viene apoyada por una animación y un motor del juego que quitan el hipo. Los movimientos de los personajes son tan reales que te dejarán boquiabiertos, tanto Logan como Xing gozan de un aspecto excelente.

Otra vez el paso del tiempo no ha jugado en su





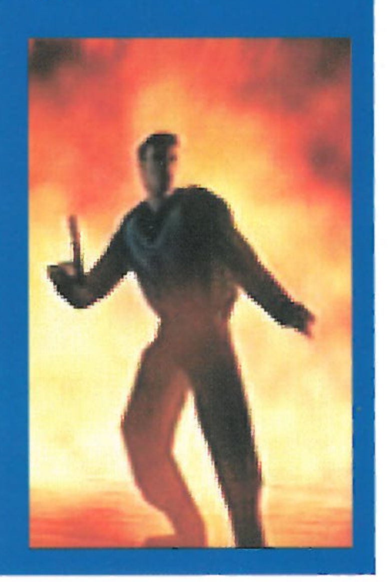






EL ESPÍA QUE LLEGÓ DE LA NADA

Sin hacer mucho ruido, Gabriel Logan se convirtió en un nombre de peso dentro del mundo de los videojuegos. Su fama no venía ni del cine, ni de la literatura ni de ningún otro medio externo. Su aparición tampoco vino apoyada por una campaña de marketing brutal.
En el caso de Logan, la calidad fue su mejor valedor. Y hoy sigue siéndolo. Pocos juegos se llevaron tantos elogios y tan buena acogida como esta segunda entrega. Y, hoy por hoy, pocos son los títulos que hayan conseguido tanto sin hacer nada de ruido. Muchos son los agentes que deberían aprender de Logan.



contra. Hoy día, hay juegos para PS2 que muestran un aspecto algo inferior, siendo programados para una máquina mucho más potente.

Lo demás es, igualmente espectacular, empezando por el doblaje al castellano. Se nota que para esta nueva entrega Sony rompió la hucha ya que estamos ante un doblaje de película, que ayuda a introducirnos, todavía más en el fascinante desarrollo. También ayudan, a tal cometido, las secuencias animadas, mucho más largas que la anterior entrega (dos CDs dan para mucho) y creadas con mucha inteligencia, ya que los personajes no muestran muchas diferencias entre secuencia y juego consiguiendo una transición entre unas y otra excelente.

El arsenal de nuestra pareja sigue siendo fantástico y destaca, como sucedía en la anterior entrega, el modo francotirador por rayos infrarrojos. Arsenal que podrás poner a prueba en una interesante y nueva modalidad para dos jugadores en pantalla partida, donde eliges personaje y escenario e intentas dar caza a tu adversario. Como se desprende de nuestras palabras, este título sigue siendo fascinante. Al volver sobre él no hemos podido parar de jugar hasta acabárnoslo, y eso que su dificultad no es moco de pavo. Y es que se trata de un título que debería estar en todas las estanterías de los amantes del buen videojuego, un juego que para sí quisieran muchas consolas de nueva generación. Si todavía no lo tienes, ve corriendo a buscarlo. Si forma parte de tu colección, no dejes que críe polvo y vuelve a por él. Pocas experiencias son tan inteligentes, intensas, divertidas y adictivas como *Syphon Filter 2*. ●

«Lo primero que destacamos en esta segunda entrega es el incremento del sigilo»

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 9
Enormes, animaciones de lujos, sólidos...

● JUGABILIDAD 9
Pese a su dificultad se controla maravillosamente.

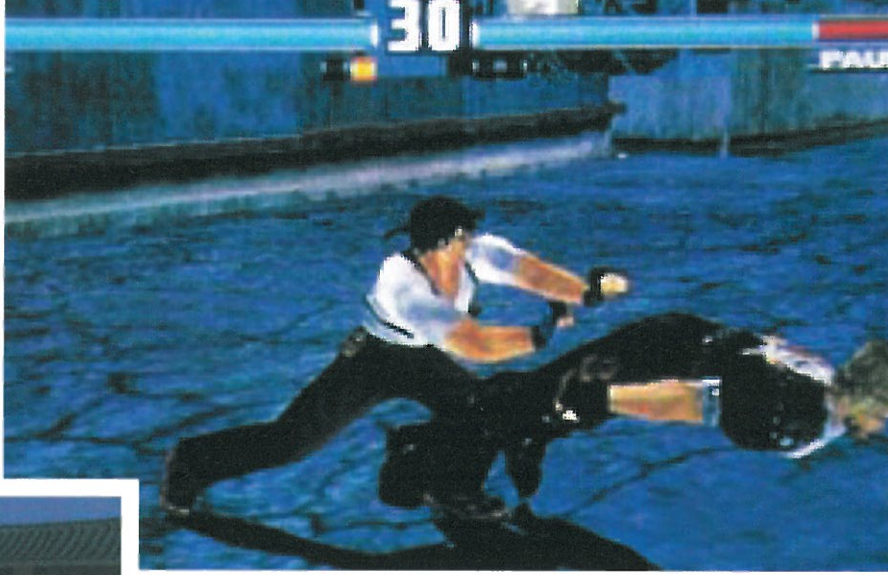
● ADICTIVIDAD 10
Cuando empieces no pararás, es maravilloso.

CONCLUSIÓN

Syphon Filter 2 es de aquellos títulos que justifican una consola... O que los recuperemos del baúl o de las tiendas especializadas. Haznos caso, ve a por él, de nuevo o por fin.

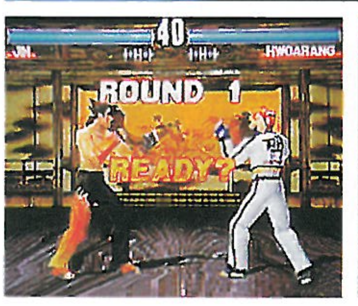














TEKKEN 3

Pasan los años, pero el rey sigue siendo el rey

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **19,95 €**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: **NAMCO**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES: **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 DEAD OR ALIVE
La única alternativa verdadera. No es tan bueno, pero cumple bastante bien.

PS1 SOUL BLADE
Quizás nadie lo recuerde, pero esta creación de Namco para PS1 fue una verdadera maravilla.



Mientras que, para muchos de nosotros, la saga *Tekken* languidece a cada nueva entrega, hubo un tiempo en que la cosa no era así. De hecho, si todavía quedan esperanzas sobre esta saga de lucha, es porque alguna vez uno de estos juegos fue el verdadero rey. Mucho antes de que *Tekken Tag Tournament* empezara con mal pie en PS2, todavía más lejos en el tiempo antes de que la cuarta entrega decepcionara a los fans más acérrimos, hubo un juego que sí que valió la pena y que, hoy por hoy, todavía la vale. Su nombre es *Tekken 3* y el poder de su puño sigue haciendo fosfatina nuestros pulgares, ansiosos como están de más combates y combos.

Empezaremos con la siguiente recomendación: si lo tenéis volver a hacer uso de él, si no forma parte de vuestra colección, ¿a qué estáis esperando? Pocas veces un juego ha llevado un género a cotas tan altas y este es el caso de *Tekken 3*. No es habitual que un título de lucha con entornos y gráficos tridimensionales pero con la acción desarrollándose de forma plana, haya llegado a coleccionar tantos elogios. Pocos títulos de mamporros acumulan tantos combos en su haber. Pocos tienen un número de luchadores tan amplio (18) y con una variedad tan extensa. Pocos de estos luchadores muestran un crisol tan ecléctico de personalidades y comportamientos. Pocas veces los escenarios han mostrado un aspecto tan sólido y real como en este juego... En definitiva: que en su época fue de lo que no había.

Namco tocó el cielo con esta creación. Entrar en *Tekken 3* es introducirse en un mundo impresionante. Un mundo que te obliga a agarrar el Pad y no soltarlo en muchas horas, un mundo donde luchar es un arte y los golpes no son simples ataques al adversario, si no bellos movimientos que observarás boquiabierto. En *Tekken 3* los combates siguen manteniendo aquel gusto por la estética. Una estética que empieza por unos personajes monumentales, de una solidez aplastante y todo lujo de detalles. Estos personajes se mueven de maravilla y sin brusquedades por los escenarios tridimensionales y realizan unos golpes maravillosamente capturados. No parecen gráficos, parecen personas reales, y eso que se trata de un título para PSone, lo cual tiene más mérito. Otro de los aspectos en que destaca esta tercera entrega y por la que superó claramente a sus antecesores, es en la contundencia y el realismo de los impactos. Pocos juegos han logrado trasmitir de forma tan fiel el dolor al recibir un buen varapalo.

En los demás aspectos; opciones, músicas y sonidos, *Tekken 3* se muestra también intratable. Destaremos dos modos por encima de los demás; el *Tekken Ball*, en el que los luchadores se lanzarán enormes pelotas de playa y el modo *Tekken Force*, heredado de juegos como *Final Fight* y cuyo objetivo es recorrer distintas pantallas eliminando a montones de enemigos mientras vamos avanzando. Ambas opciones son buenos aderezos para el festín general. Si hace cinco años se hicieron juegos de esta categoría, ¿por qué nadie es capaz de superarlos hoy en día? .

«Namco tocó el cielo con esta creación»

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 10
Impresionantes, sólidos, maravillosos.

JUGABILIDAD 10
Perfecta en todos los sentidos.

ADICTIVIDAD 10
Empezar es no parar , y querer más y más...

CONCLUSIÓN

Sigue siendo maravilloso. Pocos juegos te hacen sentir tan bien, tan reconciliado con el entretenimiento virtual. Los nuevos desarrolladores deberían tomar buena nota.

10

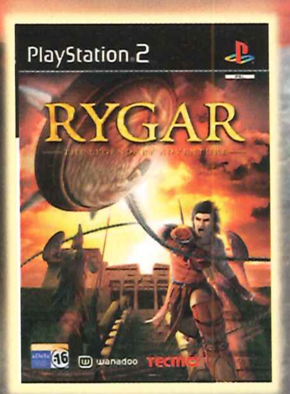
UN HÉROE DE ACCIÓN...
...PARA UN JUEGO DE
LEYENDA

NOTA 9,3 *PlayStation2 oficial Mayo*
El apartado gráfico roza la absoluta perfección
La banda sonora nos traslada a otro mundo
Jugabilidad impecable y control súper preciso

NOTA 9/10 *PSM2 Mayo*
Escenarios apabullantes
Combate Frenético
Soberbia banda sonora
Armas chulas y novedosas

NOTA 9,3 *Superjuegos Mayo*
La jugabilidad es tan pura como sus orígenes y disfrutareis como nunca gracias al perfecto control sobre el guerrero...

...Un juego espectacular que ha puesto de acuerdo a la crítica



DPI Comunicación

Mayo - 2003

RYGAR
THE LEGENDARY ADVENTURE





PlayStation 2

www.rygargame.com





Clasificados

LA GUÍA DE LOS MEJORES JUEGOS DE PLAYSTATION

TOMB RAIDER

...O cómo crear un icono de la sociedad y no morir en el intento

DATOS



PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **EIDOS**
DESARROLLADOR **PROEIN**
WEB **WWW.PROEIN.COM**

NOSOTROS DIJIMOS...

TOMB RAIDER (*PSMag01*, 10/10)

TOMB RAIDER 2 (*PSMag13*, 10/10)

TOMB RAIDER 3 (*PSMag25*, 9/10)

TOMB RAIDER:TLR (*PSMag36*, 8/10)

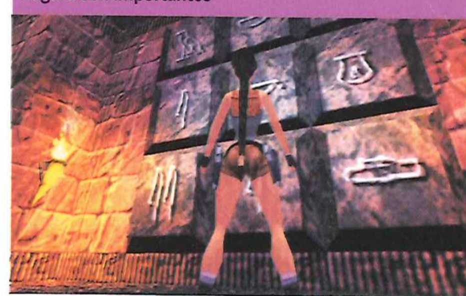
TOMB RAIDER CHRONICLES (*PSMag48*, 10/10)

¿Queda algo por decir de la señorita Lara que no se haya dicho ya? Seguramente no, puesto que se han escrito centenares de páginas sobre la que probablemente sea la chica virtual más famosa del mundo. Tan famosa llegó a ser Lara Croft que, incluso, cuando estaba en la cumbre de su popularidad, apareció en la portada de la revista *The Face*. Para que luego sigan insistiendo en que los videojuegos son terreno de *freakis* y tíos feos que nunca han tenido novia... aunque claro, quizás la siliconada protagonista de Tomb Raider no sea el mejor ejemplo para borrar esa imagen de la cabeza de la gente... Es igual. El caso es que una nueva aventura de Lara está al caer y nunca viene mal recordar un poco su pasado para conocerla más a *fondo*.

El primer título de *Tomb Raider* presentaba, claro está, a una protagonista totalmente demoledora en ese momento. Era guapa, millonaria, valiente, peligrosa y... no tenía novio. Era la chica perfecta y, gracias a un motor gráfico sobresaliente y a una jugabilidad excelente, la primera aventura de Lara se convirtió en un juego imprescindible para cualquier aficionado a las buenas aventuras.

Tan solo un año más tarde, como no, apareció *Tomb Raider 2*. Más escenarios, más personajes, más acción, más *polígonos* para Lara y más de todo. Como no, también fue un exitazo. Pasa otro año y tenemos entre manos la tercera entrega de la serie. ¿Estaban abusando los chicos de Eidos de su personaje? Quizás si, pero los aficionados a las aventuras siguieron comprando el juego en masa. Arrancamos las hojas del calendario y, ¿lo adivinas?, al año siguiente tenemos *Tomb Raider: The Last Revelation*. Aquí la cosa no funciona tan bien. El motor gráfico empezaba a mostrar signos de cansancio y el éxito no fue tan *rotundo*. Y entramos en un nuevo año y recibimos con los brazos abiertos la última aventura de Lara...Hasta ahora, claro está, porque dentro de poco disfrutaremos una vez más de la guapa arqueóloga y aventurera. Cinco juegos en cinco años. No está nada mal, ¿verdad?

Interesante punto de vista. Deja de mirar el trasero de Lara y fíjate en los símbolos que hay en la pared, que seguro son importantes





Vamos de paseo. ¿Para que crees que nos dio pies y manos Dios? Pues para darle al acelerador y cambiar de marchas...

Creando a la mujer perfecta

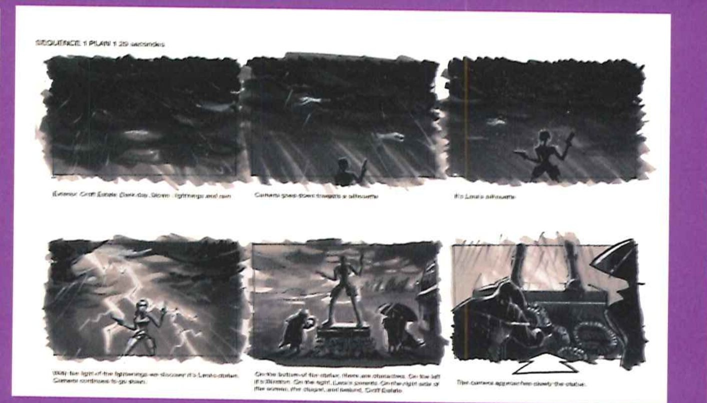
Lara Croft está hecha a base de diseños, bocetos y polígonos... ¿O pensabas que era real?

Sabemos que algún día os gustaría llegar a crear videojuegos, ¿verdad? Pues lo primero que tenéis que saber es que los videojuegos no se hacen solos, hay un montón de trabajo previo antes de poder echarse unas partidas en un nivel que hayas podido crear, moviendo a un personaje que tú has diseñado. Des del guión a los polígonos con texturas, pasando por los diseños, los bocetos, la captura de movimiento, las voces, el doblaje... ¿Te haces a la idea? Bueno, pues para que te hagas una idea *mejor*, aquí tienes algunas imágenes del proceso de creación de Lara y sus aventuras.





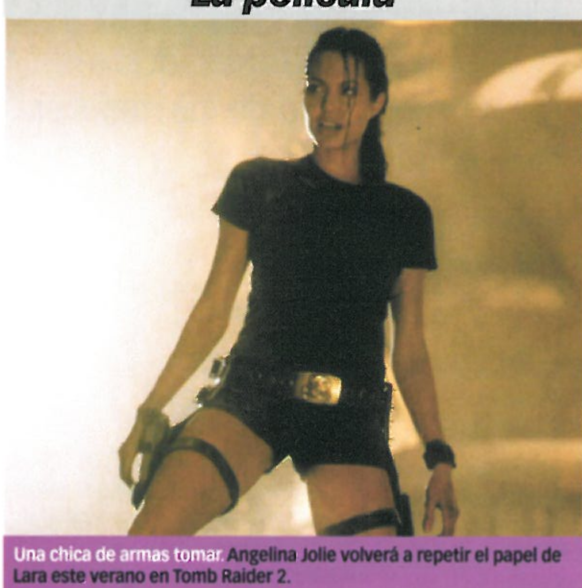




Ingredientes vitales

Bienvenido al mundo de Lara Croft. Entra, siéntate y disfruta de las *vistas*

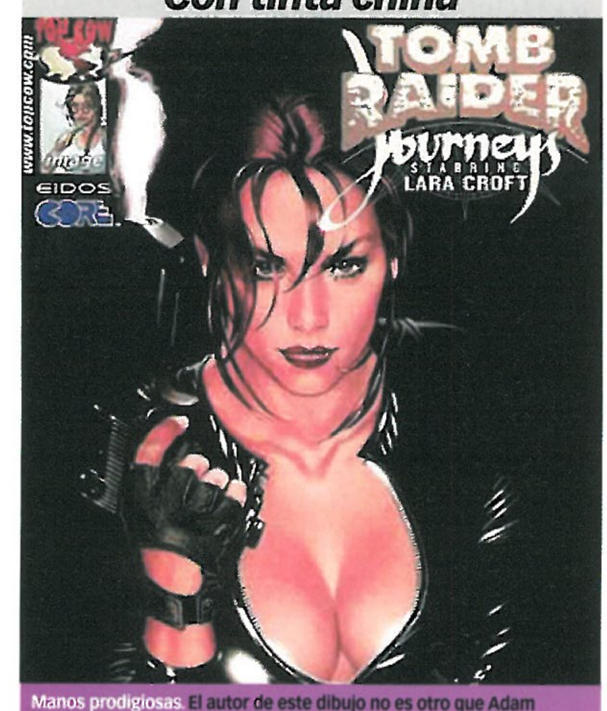
La película



Una chica de armas tomar. Angelina Jolie volverá a repetir el papel de Lara este verano en Tomb Raider 2.

Cuando se dio luz verde a la realización de una película de *Tomb Raider*, todo el mundo (es un decir) empezó a especular sobre quién encarnaría a la bella protagonista. Al final, el papel recayó en la ganadora de un Oscar (no muy merecido porque sobreactuaba) Angelina Jolie. No lo hizo mal, aunque en la escena de la ducha dicen que se utilizó a una doble...

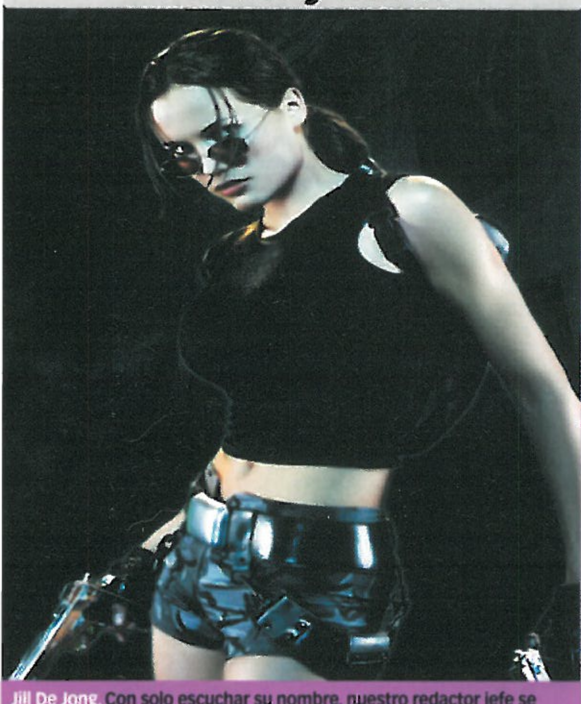
Con tinta china



Manos prodigiosas. El autor de este dibujo no es otro que Adam Hughes

De todos los dibujantes que han intentado plasmar la imagen de Lara sobre el papel, el genial Adam Hughes ha sido quien mejor ha sabido captar las curvas de una de las heroínas preferidas de los poseederoes de una PSone. Si no, fíjate en la ilustración de arriba... ¿no está mal, eh?

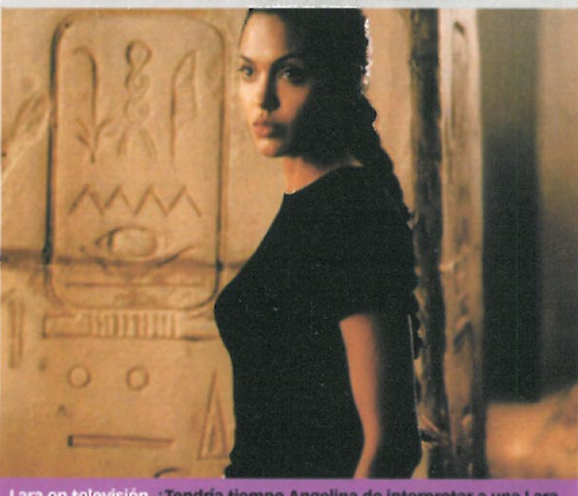
De carne y hueso



Jill De Jong. Con solo escuchar su nombre, nuestro redactor jefe se pone como...estooo...¿una moto?

Antes de que Angelina Jolie encarnara a Lara Croft, otras modelos de carne y hueso se embutieron en pantalones cortos y sostuvieron dos pistolas en las manos haciendo posturas *raras* y poniendo cara de chicas duras. La última modelo, imagen de Lara, es la guapa Jill De Jong. Nuestro redactor jefe la vio en vivo y directo en la E3 del 2002 y todavía está babeando.

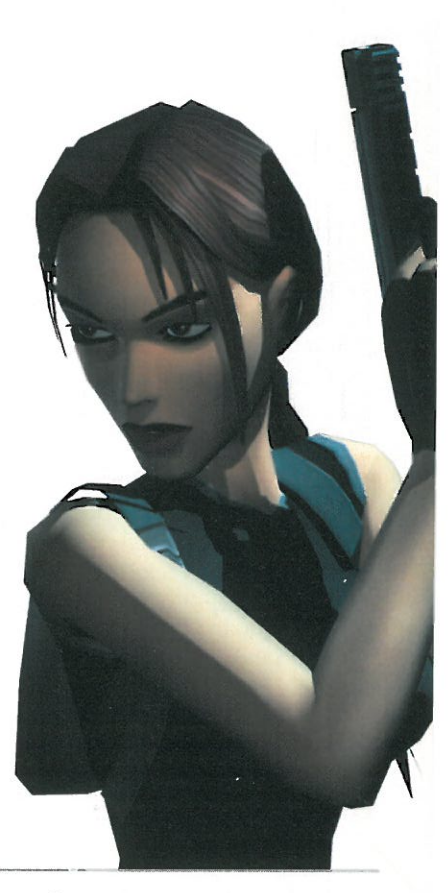
la serie de televisión



Lara en televisión. ¿Tendría tiempo Angelina de interpretar a una Lara televisiva? Lo dudamos mucho

Hay videojuegos, hay una película y pronto habrá otra, hay cómics... ¿Y qué pasa con la serie de televisión? No, no se ha anunciado nada, pero... ¿No os gustaría ver una serie con Lara de protagonista, al más puro estilo Buffy la Cazavampiros? Quizás algún día la veamos, quien sabe

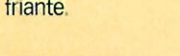




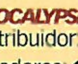
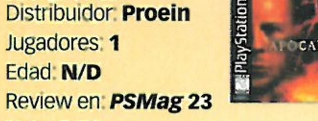
LOS IMPRESCINDIBLES DE *PSMAG*

Ésta es una sección muy elitista, reservada a los videojuegos más sobresalientes de PS2 y PSone. En ella sólo tienen cabida los mejores del universo Play, aquellos títulos pasados presentes o futuros cuya puntuación sea de 9 a 10. En definitiva, es una selección de los mejores videojuegos, al menos según nuestra modesta opinión.

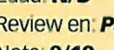
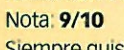
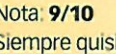
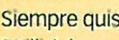
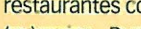
PSONE



ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE

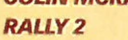



Distribuidor: **Infogrames**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 55**
Nota: **9/10**
Una aventura magnífica, con una atmósfera absorbente y disfrutable de principio a fin; una aventura escalofriante.

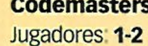
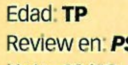






APOCALYPSE

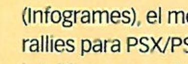
Distribuidor: **Proein**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 23**
Nota: **9/10**
Siempre quisiste ser como Bruce (Willis): hacer películas como él, tener restaurantes como él, vivir con su (ex)mujer... Bueno, *Apocalypse* es un buen comienzo...

COLIN MCRAE RALLY 2

Distribuidor: **Codemasters**
Jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 42**
Nota: **10/10**
Junto a su antecesor y a *Rally Masters* (Infogrames), el mejor simulador de rallies para PSX/PSone. Un control intuitivo y una velocidad inigualable.

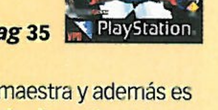
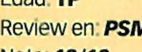
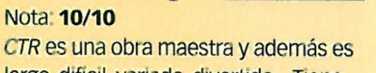
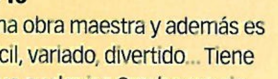
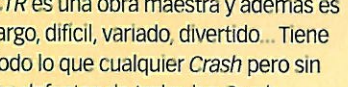
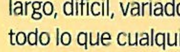
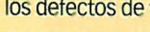


CRASH TEAM RACING







Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-4**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 35**
Nota: **10/10**
CTR es una obra maestra y además es largo, difícil, variado, divertido... Tiene todo lo que cualquier *Crash* pero sin los defectos de todos los *Crash*.

DANCING STAGE PARTY EDITION

Distribuidor: **Konami**
Jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: **PSMag 72**
Nota: **9/10**
Cada partida es una fiesta. Diversión espectacular con una alfombrilla de baile. ¡Deja descansar el DualShock!

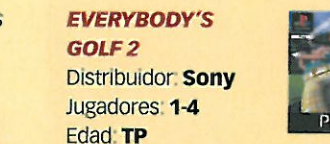
DRIVER 2

Distribuidor: **Infogrames**
Jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en: **PSMag 47**
Nota: **10/10**
Una gran trama, una acción sin límites, un sonido y una música espléndidos y acordes con la imagen, unos gráficos alucinantes, una opción para dos jugadores que te enganchará...

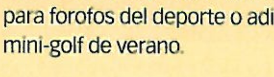
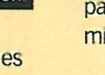
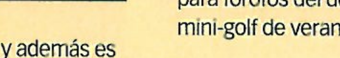
ESTO ES FÚTBOL 2

Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-8**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 47**
Nota: **9/10**
Pases dinámicos y vistosos, jugadores con un aspecto fantástico y adictividad asegurada.

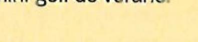
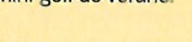
EVERYBODY'S GOLF 2



Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-4**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 43**
Nota: **9/10**
Jugar resulta fácil, dominarlo difícil y abandonarlo imposible. Cita obligada para forofos del deporte o adictos al mini-golf de verano.






F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2002

Distribuidor: **EA**
Jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag***
Nota: **9/10**
Es el mejor juego de F1 de PSX/PSone, sin lugar a dudas. Pero también lo es el anterior, que salió tan sólo tres meses antes, porque son idénticos.

FINAL FANTASY VII

Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 12**
Nota: **10/10**
Irresistible mezcla de historias complejas, gráficos impactantes y jugabilidad cerebral. Excelente.

FINAL FANTASY VIII

Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 35**
Nota: **10/10**
Cada uno de los escenarios del juego es una pequeña obra maestra.

FINAL FANTASY IX







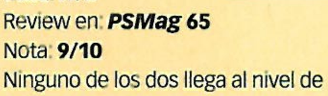
Distribuidor: **Infogrames**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 51**
Nota: **9/10**
Un sobrecogedor cuento de hazañas y heroicidades que supone un agradable retorno al carácter de *FF*. Un juego que vale su peso en oro. No te lo pierdas.



FINAL FANTASY ANTHOLOGY (FF IV Y V)




Compañía: **Sony**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 65**
Nota: **9/10**
Ninguno de los dos llega al nivel de adictividad y a la calidad argumental de *FF VI* pero le siguen de cerca.



FIREBUGS

Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 70**
Nota: **9/10**
Un pedazo de juego, uno de esos títulos que debe estar en todas las colecciones de los amantes de la velocidad.

GRAN TURISMO 2



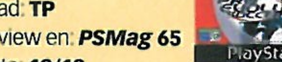
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 38**
Nota: **9/10**
Enorme, infinito y muy variado. Un reciclado de su antecesor, pero genial.

ISS PRO EVOLUTION 2

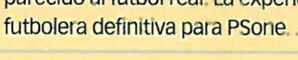


Distribuidor: **Konami**
Jugadores: **1-4**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 52**
Nota: **10/10**
ISS es casi inmejorable en el aspecto técnico, y su atractivo sigue sin decaer.

PRO EVOLUTION SOCCER

Distribuidor: **Konami**
Jugadores: **1-8**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 65**
Nota: **10/10**
Animaciones excelentes, variedad infinita, más adictivo que la liga y lo más parecido al fútbol real. La experiencia futbolera definitiva para PSone. .





LOS IMPRESCINDIBLES

Una selección



LOONEY TUNES: PERRO Y LOBO
Distribuidor: **Infogrames**
Jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 54**
Nota: **9/10**
Sabia combinación de puzzles, aventura y comedia a raudales. Mucho más que un simple y típico juego de dibujos animados. ¡Recomendadísimo!



MANAGER DE LIGA 2001
Distribuidor: **Codemasters**
Jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag***
Nota: **10/10**
Si te gustan los juegos de gestión, éste es el mejor jamás creado para PSone. Lo tiene todo para hacerte creer que eres un presidente, un entrenador o un buen gestor.

LEGEND OF DRAGOON
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 50**
Nota: **10/10**
Objetivamente, es mejor que ningún *FF* en muchos aspectos (no todos). Fondos como los de *FF VIII*, videos imponentes y una mecánica de juego sencillamente perfecta.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND
Distribuidor: **EA**
Jugadores: **1-2**
Edad: **+13**
Review en: ***PSMag* 48**
Nota: **9/10**
No es que vaya más allá del original, pero es igual de divertido, con acertadas mejoras.

METAL GEAR SOLID
Distribuidor: **Konami**
Jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: ***PSMag* 28**
Nota: **10/10**
Seguramente el mejor juego de PlayStation. Si tienes una Play y no tienes *MGS* es que simplemente no te gustan los videojuegos.

PRO EVOLUTION SOCCER 2
Distribuidor: **Konami**
Jugadores: **1-8**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 65**
Nota: **10/10**
Idéntico al anterior (*ISS Pro Evolution 2*) y, por la tanto, igual de genial.

TOMB RAIDER CRHONICLES
Distribuidor: **Proein**
Jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 48**
Nota: **10/10**
Un juego de sigilo, un título de puzzles que te martillean la cabeza y un *thriller* cargado de acción. En resumen, es el compendio de una buena aventura.

PARASITE EVE 2
Distribuidor: **Acclaim (SquareSoft)**
Jugadores: **1**
Edad: **+16**
Review en: ***PSMag* 46**
Nota: **10/10**
Gracias a Square supimos que todavía se podían hacer grandes juegos en 2D. No es nada corto pero engancha tanto que lo jugarás de un tirón y tendrás que volver a empezar para saborearlo como es debido.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Distribuidor: **Proein**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 39**
Nota: **9/10**
Fabuloso, la adictividad es total. No supera a sus antecesores, pero tiene su lugar en la saga.

RIDGE RACER TYPE 4
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 28**
Nota: **10/10**
El padre de los arcades de carreras. En ciertos aspectos no alcanza a *GT* , pero le supera en las cosas más importantes.

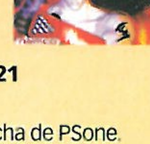
SILENT HILL
Distribuidor: **Konami**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 32**
Nota: **10/10**
Acción constante, con ritmo; gráficos de impacto. Un juego perfecto. Deberías enamorarte de él.

SPIDER MAN 2
Distribuidor: **Proein**
Jugadores: **1**
Edad: **+13**
Review en: ***PSMag* 60**
Nota: **9/10**
Si te apasionan los cómics, necesitas este juego. Si te gustan los videojuegos, necesitas este juego. Tan bueno que te subirás por las paredes.

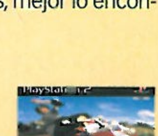
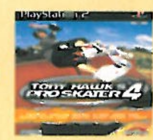
SYPHON FILTER 2
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 30**
Nota: **10/10**
Si te gustó *MGS*, aquí encontrarás todo lo que no tenía aquél. Si no te gustó *MGS*, *SF2* es todo lo contrario. En cualquier caso, te entusiasmará.

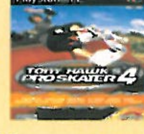


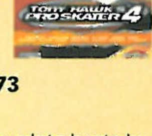




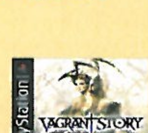
TEKKEN 3
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **2**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 21**
Nota: **10/10**
El mejor juego de lucha de PSone. Excelente desde la primera partida. Cuanto más juegues, mejor lo encontrarás.



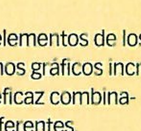


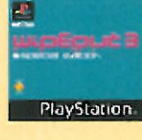
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Distribuidor: **Proein**
Jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 73**
Nota: **9/10**
El Pro Skater más completo hasta la fecha. Juega, ámalo con pasión y pélate las rodillas.



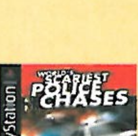
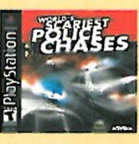


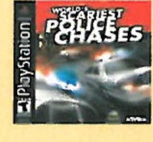
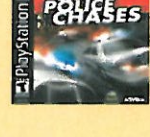
VAGRANT STORY
Distribuidor: **Acclaim (Square)**
Jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 44**
Nota: **9/10**
Un JDR adictivo con elementos de los juegos de acción y unos gráficos increíbles. Inusual por su eficaz combinación de elementos diferentes.





WIPEOUT SPECIAL EDITION
Distribuidor: **Sony**
Jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 43**
Nota: **10/10**
El juego definitivo de la saga. La suma de los mejores elementos de los tres títulos da una maravilla de CD donde las horas se te pasarán volando y flotando. Inigualable.

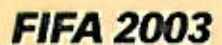




WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
Distribuidor: **Proein**
Jugadores: **1-2**
Edad: **+16**
Review en: ***PSMag* 56**
Nota: **9/10**
Altas dosis de acción pura y dura, y misiones que te obligarán a repetir una y otra vez. Casi supera a *Driver* y supone toda una bocanada de aire fresco

PS2

DEPORTES

AGRESSIVE INLINE
Distribuidor: Acclaim
Jugadores: **1-2**
Edad: TP
Review en: ***PSMag* 67**
Nota: **9/10**
Si te gustan los deportes extremos, éste es tu juego. Completísimo, larguísimo, jugabilísimo y adictivísimo



FIFA 2003
Distribuidor: **EA Sports**
Jugadores: **1-8**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 59**
Nota: **9/10**
Gráficos que quitan el hipo y una jugabilidad mejorada respecto a anteriores entregas.

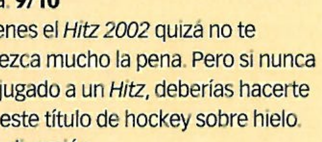
MAT HOFFMAN'S PRO BMX
Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 70**
Nota: **9/10**
Activision es la compañía reina de los deportes extremos. Esta vez el riesgo, la emoción y la adictividad están en manos de las bicis.

NBA 2K3
Distribuidor: **Infogrames**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 75**
Nota: **9/10**
34 equipos reales, seis modos de juego y baloncesto en la calle. La mejor cara de la NBA en forma de juego gracias a Sega.

NBA STREET
Distribuidor: **EA Sports**
Jugadores: **1-2**
Edad: TP
Review en: ***PSMag* 55**
Nota: **9/10**
Conjuga las geniales ideas de *NBA Hoopz* y *NBA Jam* con unos gráficos aún mejores que los de *NBA 2K* -de Dreamcast- y toda la adictividad que puedas imaginar



NHL HITZ 2003
Distribuidor: **Virgin**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 71**
Nota: **9/10**
Si tienes el *Hitz 2002* quizá no te merezca mucho la pena. Pero si nunca has jugado a un *Hitz*, deberías hacerte con este título de hockey sobre hielo. Pura diversión



PRO EVOLUTION SOCCER 2
Distribuidor: **Konami**
Nº jugadores: **1-8**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 73**
Nota: **10/10**
El fútbol es así. La intensidad, la pasión... Todo lo que este deporte ofrece y mucho más está aquí.

SSX TRICKY
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 60**
Nota: **9/10**
El *snowboard* llevado a límites insospechados y divertidísimos. Un juego impresionante se mire por donde se mire.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1-8 (*on-line*)**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 72**
Nota: **10/10**
Mejores gráficos y aún más adictividad que en *THPS 3* e igual jugabilidad. Una vez más, Neversoft demuestra que no tiene rival alguno en el mundo del skate consolero.

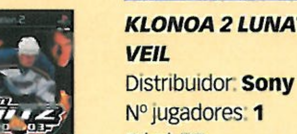
VIRTUA TENNIS 2





Distribuidor: **Acclaim**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 73**
Nota: **9/10**
No admite discusión, ni comparaciones: éste es el mejor juego de tenis de la historia, en cualquier soporte, en cualquier época, de cualquier modo. Adictivos hasta para los que odien el tenis.

PLATAFORMAS



KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 58**
Nota: **9/10**
Acción 2D en entornos 3D impresionantes y 20 niveles enormes repletos de puzzles geniales. Si lo pruebas, tendrñas que acabártelo, ¡es peor que abrir una bolsa de pipas!

HAVEN: CALL OF THE KING
Distribuidor: **Virgin**
Nº jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 72**
Nota: **9/10**
Toma ideas de muchos juegos, los mezcla y hace algo completamente nuevo con ellas. Dejarse llevar pro *Haven* es un placer para todos los públicos._

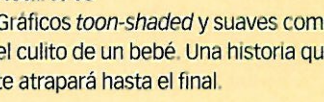
JAK & DAXTER
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 60**
Nota: **9/10**
Saca más de 128 bits de la PS2. Los creadores de *Crash Bandicoot* para PSone se estrenaron con este juego en 3D inmenso, profundo y muy largo.

RATCHET & CLANK
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 71**
Nota: **9/10**
Gráficos preciosos, dos personajes entrañables y un objetivo morrocotudo: salvar la galaxia. Una excelente mezcla de géneros apta para todos los públicos.

RAYMAN 3 : HOODLUM HAVOC
Distribuidor: **Ubi Soft**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+3**
Review en ***PSMag* 76**
Nota: **9/10**
Rayman vuelve para demostrar que es quien es en el mundo de las plataformas por méritos propios. Un título genial, divertido y variado.



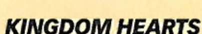
SLY RACCOON
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 73**
Nota: **9/10**
Gráficos *toon-shaded* y suaves como el culito de un bebé. Una historia que te atrapará hasta el final.



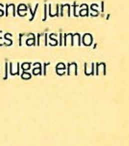
ROL



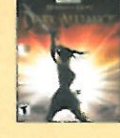
FINAL FANTASY X
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+16**
Review en: ***PSMag* 65**
Nota: **10/10**
Lo sublime, lo genial, lo perfecto, por décima vez. Sólo una cosa no nos gustó en absoluto: hace imposible la existencia de *FF* mejor, después de éste.



KINGDOM HEARTS
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: ***PSMag* 71**
Nota: **9/10**
¡Las ideas de Square y Disney juntas!, ¿te lo puedes imaginar? Es rarísimo, pero cautivador, es como jugar en un sueño.



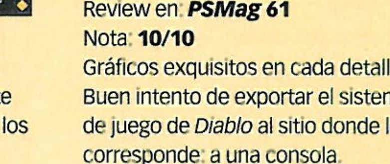


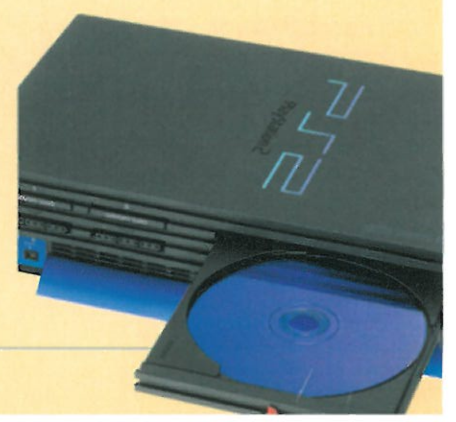






BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
Distribuidor: **Virgin**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+15**
Review en: ***PSMag* 61**
Nota: **10/10**
Gráficos exquisitos en cada detalle. Buen intento de exportar el sistema de juego de *Diablo* al sitio donde le corresponde: a una consola.

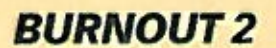






CONDUCCIÓN

BIG MUTHA TRUCKERS
Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+13**
Review en: **_PSMag_ 74**
Nota: **9/10**
Camioneros y camiones en un juego empapado de «cultura tipicamente americana» hasta los neumáticos. Auténtico como una hamburguesa con queso y bacon.



BURNOUT 2
Distribuidor: **Acclaim**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+18**
Review en: **_PSMag_ 70**
Nota: **10/10**
Para los amantes de los buenos juegos de conducción. Una velocidad nunca vista que sentirás en tu piel.



COLIN MCRAE 3
Distribuidor: **Codemasters**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: **_PSMag_ 71**
Nota: **9/10**
El tercer título de la serie reina de los simuladores de rally tiene mejoras notables respecto a sus antecesores para PSone, pero unas se quedan cortas y otras resultan discutibles.

_F1 2002_
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **N/D**
Review en: **_PSMag_ 66**
Nota: **9/10**
EA pulió hasta la perfección lo que ya tenían y, además, añadió el fenómeno de la aspiración, que es increíble.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **TP**
Review en: **_PSMag_ 56**
Nota: **10/10**
Cuando salió (verano 2001) fue considerado el mejor juego de PS2 hasta la fecha. Cuenta con modos, opciones y atractivos propios casi incontables.

MOTO GP3
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **TP**
Review en **_PSMag_ 76**
Nota: **9/10**
Mejor aspecto, mejor control, más modos de juego, mñas opiciones, posibilidades multijugador, licencias... ¡Lo tiene todo!

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **TP**
Review en: **_PSMag_ 72**
Nota: **9/10**
Un excelente título con un control más asequible que *Colin* y que además cuenta con la licencia oficial de la FIA WRC.

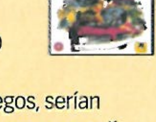
STUNTMAN
Distribuidor: **Infogrames**
Nº jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en: **_PSMag_ 69**
Nota: **10/10**
Jugabilidad sublime y original. Conviértete en especialista de cine de la mano de Reflections y disfruta con un juego perfecto.

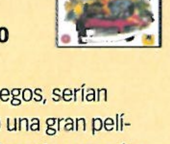
ACCIÓN

007 NIGHTFIRE
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+13**
Review en **_PSMag_ 73**
Nota: **9/10**
Tal vez no marque un hito en la historia de los videojuegos, pero sí lo marcará en la historia de los títulos de Bond.

DEVIL MAY CRY
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: **_PSMag_ 61**
Nota: **10/10**
Un juego de los marcan un hito, de los que hacen época, de los que te convencerán de comprar una PS2 si aún no la tuvieras.

GRAND THEFT AUTO III
Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: **_PSMag_ 60**
Nota: **10/10**
Si Tarantino hiciese juegos, serían como *GTA 3*. Es como una gran película, pero siempre diferente y mucho más largo.







GTA: VICE CITY
Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: **_PSMag_ 72**
Nota: **10/10**
GTA 3 revolucionó el mundo de las consolas. *Vice City* continúa la revolución sin perder gas en la marcha.

METAL GEAR SOLID 2
Distribuidor: **Konami**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en **_PSMag_ 63**
Nota: **10/10**
El mejor videojuego de todos los tiempos. Te lo podemos decir más alto, pero no más claro.

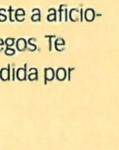
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Distribuidor: **Konami**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en **_PSMag_ 76**
Nota: **9/10**
Un *MGS 2* pero repleto de extras, sorpresas e ideas muy originales. Incluye el DVD con el domuntal *Document of Metal Gear Solid 2*.

THE GETAWAY
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+16**
Review en **PSMag 73**
Nota: **9/10**
Su diseño, argumento e intenciones superan por tres o cuatro cuerpos la capacidad de sus creadores para ponerlas en práctica. Fabuloso.





TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Distribuidor: **Ubi Soft**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+16**
Review en **_PSMag_ 76**
Nota: **10/10**
Un prodigio de la progrmación que te recordará por qué empezaste a aficionarte a esto de los videojuegos. Te devolverá la esperanza perdida por culpa de los malos juegos.







ZOE: ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor: **Konami**
Nº jugadores: **1**
Edad: **N/D**
Review en **PSMag 53**
Nota: **9/10**
Una trama estupenda, gráficos preciosos, un sistema de juego fluido, unos robots voladores gigantes y armas de avanzada tecnología con una potencia de fuego capaz de arrasar Tokio.





AVENTURAS









ICO
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **TP**
Review en: **_PSMag_ 64**
Nota: **9/10**
Una aventura maravillosa que traspasa las barreras de los videojuegos. Nunca la olvidarás, nunca.

LOS IMPRESCINDIBLES
Una selección

SILENT HILL 2
Distribuidor: **Konami**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: ***PSMag* 60**
Nota: **10/10**
Konami vuelve a redefinir el miedo. Gráficos oxidados y aterradores para un juego mejor que su predecesor. Indispensable.



THE MARK OF KRI
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en: ***PSMag* 75**
Nota: **9/10**
Una aventura de proporciones épicas salpicada con buenos combate y personajes increíbles.

PROJECT ZERO
Distribuidor: **Virgin**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en **PSMag 69**
Nota: **9/10**
Un título perturbador que te meterá el miedo en el cuerpo para siempre de una forma que nunca has sentido.

RESIDENT EVIL CODE: VERÓNICA X
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en **PSMag 58**
Nota: **9/10**
Un nuevo hito en el abarrotado género de terror y supervivencia.

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE
Distribuidor: **Wanadoo / Virgin Play**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+18**
Review en ***PSMag 76***
Nota: **9/10**
Si no fuera porque a veces puede parecer sencillo se llevaría un 10. De todos modos, es una maravilla en casi todos los aspectos. Se deja jugar, atrapa y fascina con sus imágenes.

COMMANDOS 2
Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+13**
Review en: ***PSMag* 69**
Nota: **9/10**
Como es el único juego de estrategia bélica sobresaliente de nuestro archivo, lo metemos en esta categoría, que en realidad no le corresponde. Vivirás la II Guerra Mundial en tus propias carnes.

LUCHA



KENGO, MASTER OF BUSHIDO
Distribuidor: **Ubi Soft**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en: ***PSMag* 53**
Nota: **9/10**
Un juego prácticamente perfecto, aunque puede que resulte demasiado exigente con el jugador medio.



MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor: **Virgin**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+18**
Review en: **PSMag 74**
Nota: **9/10**
No goza del refinamiento de la serie *Virtua Fighter* de Sega pero si eres de los que creen que violencia y calidad no están reñidos, te apasionará.

TEKKEN 4
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+13**
Review en **PSMag 70**
Nota: **10/10**
Por fin el *Tekken* que se merecía una consola como PS2.





VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+16**
Review en **PSMag 65**
Nota: **10/10**
Todavía se puede mejorar, pero es poco probable que eso suceda ya en una de las consolas que existen en la actualidad. Quizá un *VF5* en una máquina de... ¿512 bits?

SHOOTERS

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1**
Edad: **+16**
Review en: **PSMag 68**
Nota: **10/10**
Aunque sólo se pudiera jugar con el primer nivel, seguiría siendo imprescindible.





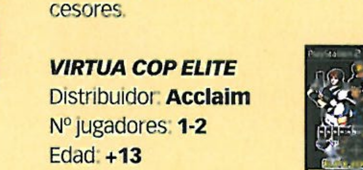

QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor: **EA**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **+16**
Review en: **PSMag 53**
Nota: **9/10**
Bello en su simplicidad, con gráficos preciosos y una frecuencia de imágenes por segundo increíble.

TIME CRISIS 2
Distribuidor: **Sony**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+18**
Review en: **PSMag 60**
Nota: **9/10**
Dos personajes que cooperan tanto si juegas solo como si no y compatible con dos pistolas a la vez. Bestial.

TIMESPLITTERS 2
Distribuidor: **Proein**
Nº jugadores: **1-4**
Edad: **+16**
Review en **PSMag 71**
Nota: **10/10**
Si eres capaz de cansarte de un juego así, es que lo tuyo no son los videojuegos.



TUROK EVOLUTION
Distribuidor: **Acclaim**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **N/D**
Review en **PSMag 70**
Nota: **9/10**
¿Cargarse dinosaurios? ¡Sííííí! Un *shooter* que eleva la calidad de sus predecesores.






VIRTUA COP ELITE
Distribuidor: **Acclaim**
Nº jugadores: **1-2**
Edad: **+13**
Review en **PSMag 73**
Nota: **9/10**
La mejor serie de tiros de Sega, por fin en PlayStation. ¡Las consolas de Sony llevaban tanto tiempo esperando cargar algo así!





La partida por la supervivencia ha comenzado.

Objetivo
Humanos : 1
Aliens : 0

CÓDIGO : 8325
Nokia 3410, 3510i, Sharp GX-10






¡DESCÁRGATE LOS JUEGOS DE GAMELOFT EN TU MÓVIL *!

ARCADE

RAIL RIDER



CÓDIGO : 9434
Nokia 3410, 3510i

PRINCE OF PERSIA®



CÓDIGO : 6639
Todos los Teléfonos*

SIBERIAN STRIKE



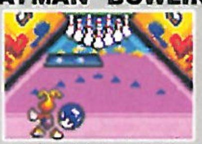
CÓDIGO : 4715
Todos los Teléfonos*

BLOCK BREAKER



CÓDIGO : 5716
Nokia 3410

RAYMAN® BOWLING



CÓDIGO : 8292
Nokia 3410, 3510i, 7210, 6610, 5100, 6100, 7250

EARTH INVASION



CÓDIGO : 2176
Nokia 3410, 3510i, Sharp GX-10

DEPORTES

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER

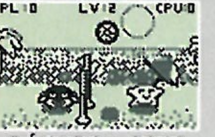


CÓDIGO : 8272
Nokia 3410, 3510i, 7650, 3650

RAYMAN® GOLF

CÓDIGO : 6044
Todos los Teléfonos* excepto Motorola T720

SUMMER VOLLEY



CÓDIGO : 2898
Nokia 3410

SKATE & SLAM



CÓDIGO : 6766
Nokia 3410, 3510i, 7650, 3650, Motorola T720, Sharp GX-10

ACCIÓN

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL™



Disponible en exclusividad en el portal e-moción de Telefonica Movistar

RAINBOW SIX™ BROKEN WING



CÓDIGO : 4697
Nokia 3410, 7210, 6610, 5100, 6100, 7250

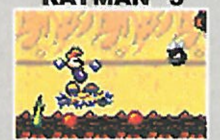
RAINBOW SIX™ URBAN CRISIS



CÓDIGO : 1476
Nokia 3410

PLATAFORMA

RAYMAN® 3



CÓDIGO : 9498
Nokia 3510i, 7650, 3650

GULO'S TALE



CÓDIGO : 6239
Nokia 3510i, Motorola T720, Sharp GX-10

DESCÁRGATE TU JUEGO SIMPLEMENTE

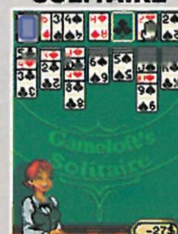
ENVÍA UN SMS con :
La palabra JUEGO + MODELO MOVIL al **5525****
Ej. Si tienes un 7650, envía JUEGO 7650
y sigue las instrucciones

O LLAMA AL 906 99 74 40*** y ¡sigue las instrucciones!

El juego quedará alojado en tu terminal.
¡Podrás jugar cuando y donde quieras!
Para descargarte el juego, tu móvil tiene que estar configurado para WAP.
Servicio de soporte técnico: javasupport@gameloft.com

REFLEXIÓN

SOLITAIRE



CÓDIGO : 7942
Nokia 3410, Motorola T720

GAMELOFT CASINO





CÓDIGO : 1582
Nokia 3410

CARRERAS

SPEED DEVILS™



CÓDIGO : 1869
Nokia 3410, 3510i, 7650, 3650

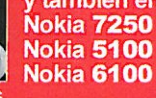
**Teléfonos compatibles más abajo*

**Via 906: 1,06 €/min desde una línea fija y 1,40 €/min desde un móvil, IVA incluido.

*** Via SMS te cargan 1,04€/SMS (4 SMS por descarga de un juego a color y 3 SMS por la descarga de un juego en blanco y negro). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego. Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Dispones no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios de los mismos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com





Nokia 3410 | Nokia 3510i | Nokia 7650 | Nokia 3650 | Motorola T720 | Nokia 7210 | Nokia 6610 | Sharp GX 10 | Siemens C55 | Siemens M50

y también en Nokia 7250, Nokia 5100, Nokia 6100

Mas juegos para tu teléfono móvil en





LOS TOPS
ELLAS

Los analistas de *PSMag* son varios y, claro, cada uno tiene sus preferencias. En la variedad está el gusto, dijo alquien. Pues eso, viva la variedad. Hemos propuesto a nuestros expertos que suelten un momentito el dual shock, den rienda suelta a sus preferencias y que nos elaboren dos tops temáticos. Nosotros les propondremos una categoría y ellos pondrán a funcionar su materia gris para darnos, mes a mes, una lista con los tres mejores y los tres peores de cada apartado.

ARRAKATANGA

TOP GUAYS

1. Ulala (*Space Channel 5*, PS2)
Bien, este mes tengo un pequeño problema con los Tops. El 99,9% de chatis que aparecen en los juegos están como un queso de Burgos, así que o me rompo la cabeza buscando alguna «normalita» (y por tanto completamente desconocida) o me rindo ante la evidencia y pongo a chicas como Ulala: guapa, estilosa, simpática, marchosa, piernas kilométricas ...

2. Taki (*Soul Blade*, PSone)
O como Lara, sin ir más lejos. Evidentemente es un icono del mundo del videojuego y tendría que estar en los Tops (para bien o para mal), pero me siento condicionado a no ponerla y evitar que el amable lector se lleve una impresión equivocada de mi persona. Así que pongo a Taki, la ninja, que se mueve (toda ella) divinamente y pega unos chillidos de aúpa...

3. Hana y Rain (*Fear Effect 2: Retro Helix*, PSone)
A esto me refiero. Seguro que si pongo a estas dos todo el mundo piensa que es por la particular relación que hay entre ellas y por las 2 o 3 escenas ligeramente subidas de tono que aparecen en el juego, ¿verdad? ¡Pues no señor, nada más lejos de la realidad! ¿Tengo cara de pervertido o qué? Las pongo porque me parecen cultísimas, inteligentísimas, elegantísimas, discretísimas...

TOP PILTRAFAS

1. Rose (*MGS2*, PS2)
¡Pero qué tía pesada! ¿Cómo no va a ser Raiden algo «rarito», con esta tía dando la brasa constantemente? Antes que salvar al mundo debería tratar de salvarse a sí mismo, a nosotros y a los Patriots de la amenaza que supone este monstruo con un auricular en las manos.

2. Aeris (*FFVII*, PSone)
Durante algún tiempo tuvo engañados a millones de jugadores con su pasteleo hortera y su sentimentalismo de todo a cien, retrasando una inevitable y lógica relación entre Cloud y la genial Tifa. El árbol que no deja ver el bosque.

3. Ai Fukami (*Ridge Racer V*, PS2)
Esto no lo acabo de entender. Vale que los nipones estén algo salidos y sientan predilección por las chicas escuálidas con poca ropa, pero crear un personaje ficticio e inventarse toda su vida para ser la imagen DE UN JUEGO DE CARRERAS me parece de psiquiatra...

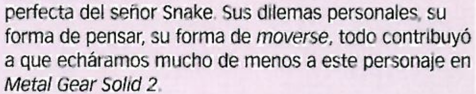
LOS TOPS DE *LA ARDILLA SIGILOSA*

TOP GUAYS

1. Yorda, *Ico* (PS2)
Aunque no sea una chica de armas tomar y parezca más débil y frágil que una pluma, la compañera inseparable de Ico es uno de los mejores personajes que he visto en mi vida. ¿Volverá a aparecer en *Ico 2*? Espero que sí, aunque el final de *Ico* era un tanto desconcertante...

2. Nova, *StarCraft: Ghost* (PS2)
Vale, vale, este juego todavía no ha salido y no hemos podido disfrutar aún de su impresionante protagonista. Pero, por lo visto hasta ahora, se perfila como una de las competidoras más duras que tendrá la señorita Croft en el futuro. Y además, está que te... Mmm... sí, bueno, eso.

3. Meryl, *Metal Gear Solid* (PSone)
Aunque al principio de la aventura no parecía ni siquiera capaz de sostener un armas, más adelante, Meryl demostró ser la compañera perfecta del señor Snake. Sus dilemas personales, su forma de pensar, su forma de *moverse*, todo contribuyó a que echáramos mucho de menos a este personaje en *Metal Gear Solid 2*.



TOP PILTRAFAS

Lara Croft, *Tomb Raider* (PSone)
Sí, sí, muchos pensaréis que pongo este personaje porque es el más famoso y porque es el objetivo más fácil a la hora de destripar a alguien. Pues no, lo pongo porque nunca me ha gustado y porque no me creo que pegue esos saltos con el *peso* que lleva encima. No sé, no tengo nada personal en su contra, pero no me atrae lo más mínimo.

La Chica de *Urban Chaos* (PSone)
Aunque el juego no estaba mal, su protagonista me pareció muy pobre. Era como una versión cutre de Lara embutida en un buen bronceado y luchando contra malhechores de ciudad. No es que fuera fea o no tuviera buenas razones para triunfar, simplemente no cuajó como personaje.

3. El primer escorpión, *Devil May Cry* (PS2)
A ver, ¿alguien le ha visto la *pilula* al escorpión ese de *Devil May Cry*? Entonces, no sabemos si es macho o hembra, ¿verdad? Por la mala leche que tiene, yo diría que es un escorpión hembra... Aunque mejor no digo nada más, que después la dire me pega con el látigo...

LOS TOPS DE UNDER-MAN

TOP GUAYS

. Cheryl Manson, *Silent Hill* (PSone)
Esta niña me fascina de una forma muy particular. Me resulta admirable para una cría de ocho o nueve años ser capaz de sobrevivir durante toooodo *Silent Hill* armada con tan sólo unos lápices de colores. ¡Su padre apenas consiguió sobrevivir con todo un arsenal de armas, buscándola!

2. Alessa Gillespie, *Silent Hill* (PSone)
La chica era muy mona, pero no tanto como para estar obsesionado por ella... ¿o sí, Harry? Lo cierto es que me parece todo un misterio. Quiero decir que... bueno, ¿qué tendría esa mujer para que su viudo marido estuviera tan obsesionado, para que continuara viéndola en todas partes incluso después de estar muerta?

3. Dahlia Gillespie, *Silent Hill* (PSone)
Qué ancianita tan adorable. Es inevitable pensar en *Los Remedios de la Abuela* al verla, ¿verdad? Quizás eso de la brujería, las apariciones o su manía por exorcizar a la gente no sean las costumbres más saludables del mundo, pero ya sabes cómo son las cosas de la tradición.¿No te gustaría charlar amigablemente con ella durante las largas noches de invierno en un viejo caserón? Bah, miedica...

TOP PILTRAFAS

1. Lara Croft, *Tomb Raider* (PSone)
¡Abajo el mito! ¿Es que sólo por ser increíblemente hermosa, atrevida, ágil, inteligente y tener una voz espantosamente sexy merece más atención que cualquier otra muchachuela virtual? Ah, hombres, sois todos iguales. Sólo pensáis en lo único: los polígonos grandes. Pues que conste que una mujer así es la mayor de las desgracias: ¡no puede salir de la pantalla! Y claro, Angelina Jolie es real, pero a ver quién es el guapo que consigue una cita con ella.

2. Jen, *Primal* (PS2)
Ya sabes lo que dice el famoso refrán: *no te fíes nunca de las mujeres que se transforman en demonio*. Los tatuajes, muy chulos; La voz, muy dulce; los ademanes; su sentido del humor y demás, muy atractivos. Pero si en un momento de pasión se va a volver un monstruo más feo que pegarle a un padre en la cara con un calcetín sudado...



3. Ulala, *Space Channel 5* (PS2)
Demasiado alta. Se pasaría la vida recordándote lo normalita que es tu estatura, acomplejándote. Su pelo es demasiado rosa. No pegaría con los muebles de tu habitación, te desconcentraría en los momentos de pasión. Baila demasiado. Así no hay forma de concentrarse...

***PSMag* no comparte necesariamente las opiniones que se viertan en esta sección.**

LOS GANADORES

Test de invierno

El Test de Invierno ha terminado. Son muchísimas las cartas recibidas en nuestra redacción contestando a nuestras preguntas. Como también son muchos (y muy variados) los formatos recibidos... Desde páginas arrancadas impunemente de la revista a páginas milimétricamente recortadas, hojas de cálculo, minúsculos recortes con garabatos prácticamente ininteligibles, post-its, páginas de cuadernos escolares con las respuestas en varios colores... hemos recibido de todo.
Esta vez el índice de aciertos no ha sido el mismo que la anterior. Complicamos las preguntas, y eso se ha notado. Sin embargo, el número de concursantes con más de 20 respuestas acertadas ha sido bastante elevado, con lo que no nos cabe ninguna duda de vuestros conocimientos videojueguiles. La batalla ha sido reñida, pero tenemos tres flamantes ganadores.
Por cierto, ¿quién dijo que los videojuegos eran cosa de chicos? El primer lugar es para una chica:
ANA Mª SANZ MARTÍNEZ, de Soria

LAS RESPUESTAS

NIVEL BÁSICO	NIVEL MEDIO	MEGANIVEL
1. C	1. B	1. C
2. A	2. A	2. A
3. C	3. A	3. A
4. B	4. D	4. A
5. B	5. D	5. D
6. D	6. A	6. D
7. B	7. A	7. A
8. C	8. C	8. A
9. C	9. C	9. B
10. D	10. C	10. C

LOS GANADORES

Primer clasificado, con 29 respuestas acertadas:
ANA Mª SANZ MARTÍNEZ, de Soria

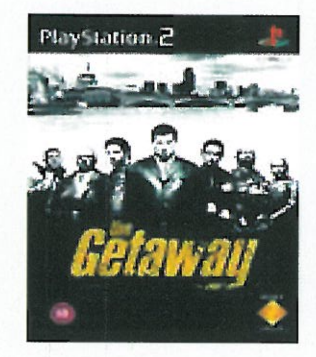
Ana Mª se lleva un lote compuesto por: unos altavoces XPS de Thrustmaster más los juegos *The Getaway* (PS2), *WRC Arcade* (PSone), *El Planeta del Tesoro* (PSone), *Kingdom Hearts* (PS2) y la guía de estrategia oficial de *Kingdom Hearts*.

Segundo clasificado, con 28 respuestas acertadas y carta fechada el 10/02/03:
JUAN FRANCISCO MARTÍNEZ SEGURA, de Albatera (Alicante)

Para Juan Francisco tenemos un *Fighting Arena* más los juegos *The Getaway* (PS2), *WRC Arcade* (PSone), *El Planeta del Tesoro* (PSone), *Kingdom Hearts* (PS2) y la guía de estrategia oficial de *Kingdom Hearts*.

Tercer clasificado, con 28 respuestas acertadas y carta fechada el 14/02/03:
FERNANDO GARCÍA FARRÉ, de Móstoles (Madrid)

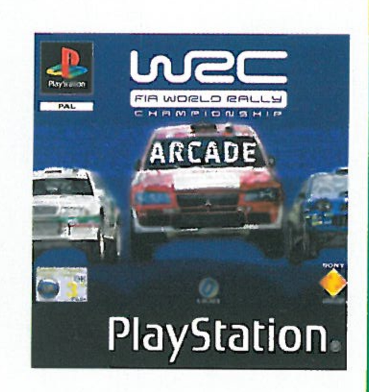
Y Fernando se lleva un lote de juegos compuesto por *The Getaway* (PS2), *WRC Arcade* (PSone), *El Planeta del Tesoro* (PSone), *Kingdom Hearts* (PS2) y la guía de estrategia oficial de *Kingdom Hearts*.













湾岸
El Futuro de las Carreras Callejeras ilegales
MIDNIGHT CLUB II
LOS ANGELES / PARIS / TOKYO
Enfréntate a los más prestigiosos conductores del mundo en las calles de LA, París y Tokio.
Elige un vehículo entre los últimos modelos diseñados y compite para hacerte un hueco entre los mejores.
No existen rutas. Conduce por cualquier calle de la ciudad. Encuentra el camino más rápido para ganar.
El Midnight Club ahora está abierto a motos. Utiliza sus ventajas: velocidad y control.
"(...) El juego de conducción más libre y salvaje de PS2" - PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA DICIEMBRE 2002
aDeSe +16
PC
CD ROM
XBOX
LIVE
PlayStation 2
ONLINE
BROADBAND ONLY
Distribuido en España por
Virgin
PLAY
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB2

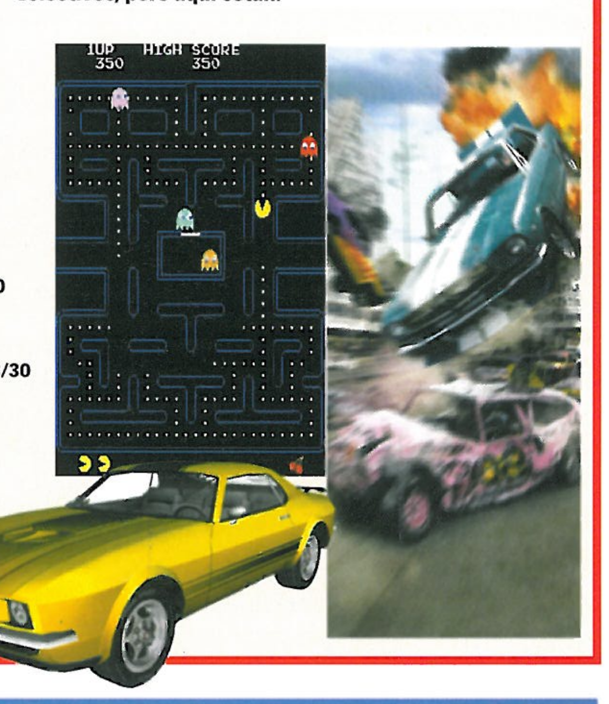
LAS NOTAS

Una vez más, hemos querido incluir algunas de las mejores notas. Esta vez hemos sido un poco más selectivos, pero aquí están:

SOBRESALIENTE (mínimo 27/30)
Miguel Ángel Izquierdo, Andujar (Jaén), **27/30**
Néstor Ibarrondo, Gernika (Bizkaia), **27/30**
Daniel Bornez Martínez, Trobajo del Camino (Jaén), **27/30**

NOTABLE (Mínimo 25/30)
Cèlia Martorell sanchis, Picassent (Valencia), **26/30**
Santiago González Pérez, Soria, **26/30**
Miguel Ángel Castilla, Valverde del Camino (Huelva), **26/30**
Alejandro Arroyo, Palma de Mallorca, **26/30**
Stelian Obreja, Onda (Castellón), **26/30**
Sandra Carrasco Santos, Madrid, **25/30**
María Teresa Varas Labrado, Cuevas del Valle (Ávila), **25/30**
Antonio Villar Prieto, Sagunto (Valencia), **25/30**
Juan Diego Gómez Martínez, Vilaseca (Tarragona), **25/30**
Daniel Roca Edo, Vilaseca (Tarragona), **25/30**
Aquilino Castaño, Blimea (Asturias), **25/30**
María Edo Serrano, Reus (Tarragona), **25/30**
Julián Zaragoza Belloti, Valencia, **25/30**
Alejandro Serra Martí, Valencia, **25/30**
Pablo De Polonia Llopis, Valencia, **25/30**

APROBADO (Mínimo 20/30)
Guzmán Mugarza Sanz, Soria, **24/30**
Pedro Usabiaga Balerdi, Ordizia (Guipúzcoa), **24/30**
Sonia Pérez Sánchez, Ripollet (Barcelona), **23/30**
Sílvia Rueda Álvarez, Vilaseca (Tarragona), **23/30**
Rodrigo Iglesias Posse, A Coruña, **23/30**
Sílvia Romero Gallardo, A Coruña, **23/30**
Jesús Ávila González, Cartama (Málaga), **23/30**
Manuel Ángel Sánchez Piedra, Meres (Asturias), **23/30**
Cristina Expósito Marín, Puerto Real (Cádiz), **23/30**
Paloma Domingo Rama, Almássera (Valencia), **23/30**
José Andrés Rodríguez Fernández, Elche (Alicante), **23/30**
Javier López López, Ourense, **22/30**
Ruben Guzmán Corpas, Baracaldo (Bizkaia), **22/30**
Javier Martínez Estella, Zaragoza, **21/30**
MªNieves Carrasco,
S. Pedro de Alcántara (Málaga), **21/30**
Arturo Blanco, Doñinos de Salamanca
(Salamanca), **21/30**
Jesús Gallego García, Madrid, **20/30**
Alejandro Santos Serrano, Granada, **20/30**



SELECCIÓN DE LAS RESPUESTAS MÁS DISPARATADAS RECIBIDAS

No sabemos si todos prestan atención al leer las preguntas. Si en los exámenes hacen igual van listos, la verdad. Aquí tenéis una selección de las respuestas que más nos han sorprendido, desencajado, desternillado, etc...

● **Nakatomi Plaza es una plaza de Tokio dedicada al famoso desarrollador de videojuegos**
¡Arghhhhh! ¿Pero cómo? ¿Todavía no os ha quedado claro?¡Pero si lo pusimos en el otro test! ¡Y dale! Nakatomi Plaza es el nombre del edificio que secuestran los terroristas en La Jungla de Cristal, *a ver si lo aprendéis de una vez, hombre... (¿a que lo preguntamos en el próximo test...?)*

● **Tony Hawk es la comadreja**
¡Bueno! Pobre Tony. Le habéis llamado ***comadreja, lince****... los que más se acercaron fueron los de* ***«águila real»****, por lo de volar y tal; pero aún así, no saber que Tony es EL HALCÓN tiene delito. ¿Pero tú lees la revista, piltrafilla?*

● **Los dos representantes de Insomniac que entrevistó *PSMag* son Peter Jackson y Barry Osborne**
Vaya... parece que algunos no van mucho al cine, ¿eh? Peter Jackson es el director de la trilogía de El Señor de los Anillos *y Barry Osborne, el productor. Sin comentarios para los que contestaron que* ***los dos representantes de Insomniac eran John Saucepan y Teriyaki Taito****... ¡son colaboradores de* PSMag*! Por no hablar de los que marcaron como respuesta los nombres de* ***Hideo Kojima y Tsetsuko Sensai****... ¿Sabían realmente de QUIÉN estábamos hablando?*

● **Renderizar es lo mismo que hacer ejercicio, pero dicho de una forma más culta**
Uff... con esta respuesta nos hemos reído un buen rato. El primo del redactor jefe todavía está por los suelos, llorando de la risa. Y es que le da el ataque cada vez que lo lee... Por no hablar de la otra respuesta «estrella» que se ha dado a esta pregunta, como ***«Renderizar es rendirse en un*** **beat'em up»**

● **En project zero te defiendes de los fantasmas con un lanzallamas**
Sin comentarios...

● **Reflections son responsables del desarrollo de Stuntman y Stuntwoman**
Ya. Y de Stuntdog, Stuntcat, Stuntprimo...

● **Una sala de capturas es una sala donde se juega al corre-que-te-pillo**
Queremos pensar, deseamos creer con todas nuestras fuerzas que quién contestó esto lo hizo por cachondeo. Por poner una nota simpática a su test, aunque no se llevara el premio... porque, la verdad, era la respuesta más absurda que podía darse. (Nota: el primo se ha vuelto a caer al suelo de la risa).

● **Gundam Battle Assault se inspira en una famosa batalla de 1944**
Los que han elegido esta respuesta deben ser los que «lo flipan» en los exámenes de Historia en el cole. La verdad es que habéis quedado en plan «guays», del palo «Sí, me equivoco, pero me equivoco en plan cultural, sabéis?»

● **Luis Cobos es el autor de la banda sonora de *El Señor de Los Anillos: Las dos torres***
Apostaríamos a que el autor de esta respuesta es el mismo que dijo que ***Leonardo Dantés compuso la música de*** **Tunnel B1**. *Qué, ¿la música tampoco es lo vuestro, eh? ¿Y si nos dedicamos al parchís?*

● **Corazón Latino, de David Bisbal, aparece en *Dancing Stage Party Edition***
La mejor (¿?) para el final. Cielos... sabíamos que los chics de OT estaban en todas partes, pero ¿aquí también? No tenemos escapatoria.

ZONA FREAK

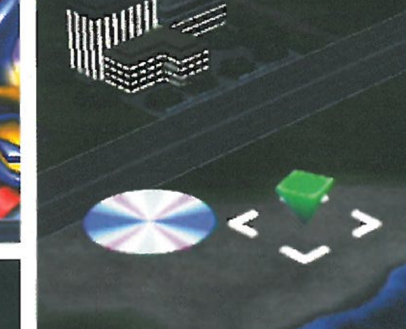
Adéntrate en la zona más insólita de «la Play»


Mazinger empleando uno de sus mortíferos ataques


Bazooka galáctico


El campo de batalla


Un aspecto imponente



¿La conversación interminable?

SUPER ROBOT WARS ALPHA 2


Francisco Alberto Serrano, también en la zona Freak



Super Robot Wars es una saga con una gran tradición en el mercado japonés, lleva muchos años en liza y ha pasado por incontables plataformas a través más de medio centenar de títulos.

Seguramente, la clave de esto se encuentra en que se trata de un título en el que dan cita los «Super Robots» más importantes de la historia del *manga* y el *anime*, por lo que hay un importante factor de nostalgia y satisfacción por manejar a personajes tan queridos.

Pero ¿qué son los «Super Robots»? Sólo hay que pensar en el más famoso de todos ellos: Mazinger Z y ya tendrás una buena idea de a quién nos estamos refiriendo. La serie empezó a emitirse en la televisión nipona en el año 1972 y desde entonces han surgido un numero inimaginable de series basadas en robots gigantes (la mayoría desconocidas para el público español). *Super Robot Wars* recoge tanto a los héroes como a los villanos de estas series, y los sitúan en una historia imaginaria en la que Mazinger lucha codo a codo con Voltron, Veritechs o los EVA, entre otros muchos.

La inmensa mayoría de títulos de esta saga son de estrategia por turnos. Su mecánica es la de envolver al jugador en una intrincada historia, basada en interminables diálogos entre los pilotos, que se desarrolla entre misión y misión. El verdadero juego en sí está en las misiones, donde hay que manejar a las unidades en un tablero para cumplir diferentes objetivos. Al principio eliges entre cuatro personajes (que no pertenecen a ninguna serie), cada uno con una historia distinta y con robots completamente diferentes. En los primeros momentos sólo controlas un robot, pero cada misión va introduciendo nuevos personajes que se incorporan a tu grupo, por lo que acabas muy bien acompañado.

Lo mejor de todo es que puedes seleccionar numerosos ataques, propios de cada robot, y en cada uno de los ataques hay detalles a tener en cuenta, por ejemplo, las posibilidades de acertar o la energía que gastan. Al realizar cualquiera de ellos, podrás ver una animación en la que el aspecto de los robots es «SD» (*Super Deformed*, termino usado en Japón para los personajes «cabezones») y, aparte de estar muy bien animados, están enriquecidos con diferentes efectos, especialmente destacables en los golpes más poderosos.

Pero no sólo cuentan los robots, cada piloto tiene unas cualidades que lo hacen mejor o peor ante ciertas situaciones. Afortunadamente, están los puntos de experiencia, que pueden ser utilizados para mejorar las habilidades de cada piloto. También puedes invertir puntos en el robot, y atacará más fuerte, tendrá más energía o más puntos de vida; además, durante la batalla, hay que tener en cuenta que hay personajes que pueden atacar a la vez, asociarse de algún modo, curar... también hay que decidir como responder al ataque: contraatacando, protegiéndose, esquivando... Por si fuera poco, los pilotos tienen habilidades especiales, por lo que pueden utilizarlas (gastando puntos de "espíritu") en realizar acciones especiales, como obtener puntería perfecta, mejorar la defensa o el ataque y muchas más. La suma de todos estos factores da como resultado un más que competente título de estrategia.

Un gran título a importar, ya que ninguna entrega de la saga ha salido jamás de Japón. Es relativamente asequible para jugar sin saber japonés y resulta tremendamente divertido, aunque un poco lento si no estás acostumbrado a este género. ●



Uno de los enemigos...

THE HULK

CUÁNDO 13 DE JUNIO QUIÉN VIVENDI UNIVERSAL WEB WWW. VUO-INTERACTIVE.ES

PREVIEW Verde que te quiero verde



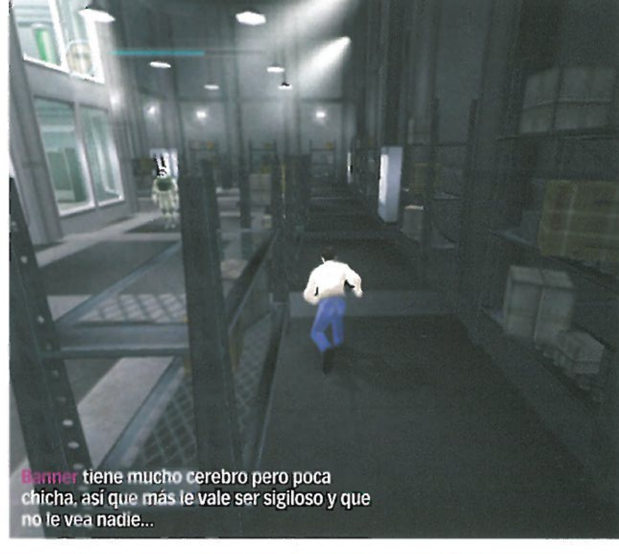
Los cómics siguen siendo una de las más ricas fuentes de inspiración para el cine de acción y aventuras; y éste sigue aportando jugosas licencias para desarrollar videojuegos que aprovechan el tirón de la película. También, y cada vez más, se da el caso contrario: películas basadas en videojuegos que sacan partido de la fama de los primeros: *Tomb Raider*, *Resident Evil*... Pero esta vez nos encontramos ante un ejemplo de lo primero. La mítica casa Marvel vuelve a «prestar» a uno de sus hijos al celuloide y a los videojuegos. *The Hulk* –«la Masa» para nosotros– saldrá a la venta el 13 de junio, mientras que la película se estrenará el 4 de julio.

El juego te sitúa un año después de los acontecimientos que narra el filme. Es decir, empieza donde acaba la *peli*. *The Hulk* te mete en la piel de Bruce Banner, un científico enclenque pero muy suyo que cuando se mosquea, en lugar de dar un puñetazo en la mesa, respirar profundamente y contar hasta 10 o soltar un *taco*, se pone verde, crece y se ensancha como si de la delantera de Yola Berrocal se tratara y acaba convirtiéndose en la Masa, un ser con una fuerza sobrenatural y muy malas pulgas, capaz de destrozar todo lo que se ponga a su alcance.

La jugabilidad cambia completamente si manejas a Bruce o a la Masa, y es que los niveles protagonizados por el científico son de sigilo y tu mejor arma será tu cerebro. Menos mal que sólo son cinco de los 30 en los que está estructurado el juego porque son mucho menos divertidos que los de la Masa, en los que derrochas fuerza bruta. Ésa será tu única arma para sobrevivir en un mundo en el que todos son tus enemigos: eres un superhéroe y eres un monstruo, un ser en perpetuo conflicto, una alegoría de los diferentes seres que conviven en cada uno de nosotros. Ése era, al menos, el espíritu y el carácter subversivo del cómic original. Filosofías aparte, el caso es que te perseguirán cientos de soldaditos a los que puedes desplumar de un puñetazo pero también te toparás que horribles perros gigantes súper pesados y otros enemigos tratados con rayos gamma a los que no te será tan fácil noquear. Y luego están los supervillanos, como Madman, con los que además de fuerza deberás emplear inteligencia. Utiliza los combos y los ataques especiales de Hulk (ver recuadro) para defenderte. Y aunque no te hemos mentido al decirte que no tiene a su disposición armas, también es cierto que es una verdad a medias porque el 90% de los elementos que puedes ver en cada escenario son armas potenciales: arranca las columnas de un edificio y utilízalas como bate mortal, agarra un coche y lánzalo contra un helicóptero, coge al vuelo el misil que te lanza un tanque y devuélveselo, engancha a los soldados y lánzalos por los tejados... Son muchas las posibilidades, ya que puedes agarrar, sacudir y dañar prácticamente todo lo que ves en el juego.

¿Quieres saber más? Pues tendrás que esperar a la *review*, y no te pongas impaciente que como nos mosqueemos...



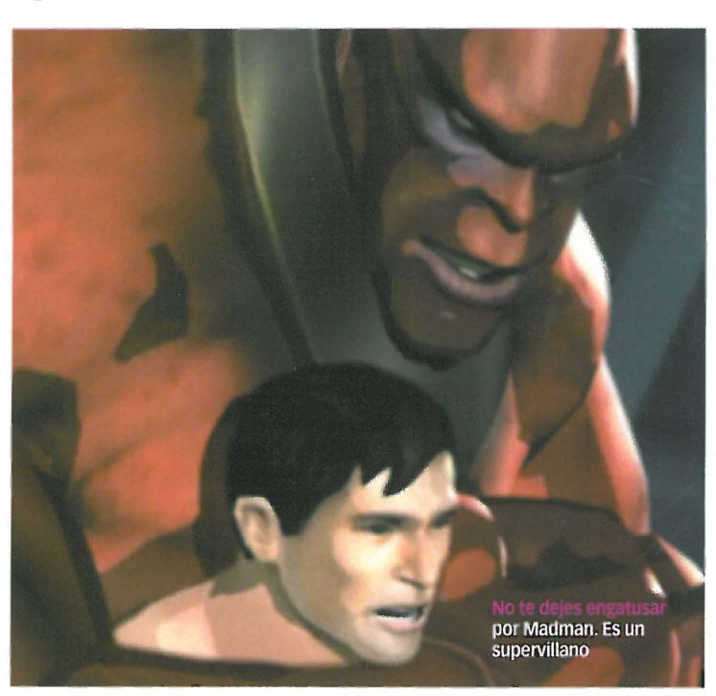


Banner tiene mucho cerebro pero poca chicha, así que más le vale ser sigiloso y que no le vea nadie...

«Puedes agarrar, sacudir y dañar prácticamente todo lo que ves»



La palmada sónica dejará fuera de combate a tus enemigos



No te dejes engatusar por Madman. Es un supervillano

¡Al ataquerrr!

Pisotón gamma: Hulk puede pisotear el suelo creando una onda gamma que tumba a los enemigos. ¿O será el hedor de sus pies?

Palmada sónica: Un aplauso y la onda expansiva dejará aturdidos a tus perseguidores, dándote tiempo para actuar.

Salto con golpe: Salta muy alto, quédate en el aire un segundo y baja dando un puñetazo que hará temblar la tierra.

Súper embate: Mantén pulsado el botón de ataque y la Masa cargará fuerza para una devastadora embestida.



DYNASTY WARRIORS 4

CUÁNDO JUNIO **QUIÉN** KOEI/PROEIN **WEB** WWW.KOEI.COM

PREVIEW Por si aún no te has enterado, te lo contaremos otra vez: en la antigua China...

Empezamos a pensar que los muchachos de Koei ya andan algo escasos de ideas. Cuando ves un videojuego ambientado en las batallas dinásticas de la China imperial, alucinas. Cuando te vuelven a contar lo mismo, pero con unas cuantas mejoras gráficas y jugables, te alegras. Cuando lo hacen una tercera vez, con algunas novedades y opciones interesantes, lo pruebas. Pero es que... ¡chicos, ya es la cuarta vez! ¡Que nos estáis contando lo mismo de nuevo! ¿O en esta ocasión nos traéis algo completamente diferente?

Bueno, le daremos un voto de confianza a Koei durante un mesecito más, hasta probar la versión definitiva de este *Dynasty Warriors Otra Vez Lo Mismo 4.* Pero que conste que por lo que hemos visto por el momento... las novedades parecen más bien poquitas. Incluso empezamos a pensar que la serie ha tocado techo en lo que a calidad gráfica y sonora se refiere, porque apenas parece haber evolucionado en ese sentido (tal vez porque los anteriores ya eran demasiado buenos, como sucedía con *Kessen* y su continuación, también de Koei).

Una vez más, la acción se inspira en la época histórica de la que hablaba el *Romance de los Three Reinos,* el final de la Dinastía Han (probablemente la era más sanguinaria de la antigua China). Una vez más, puedes jugar tomando el papel de las casas Shu, Wei o Wu. Y una vez más, de lo que se trata es de combatir a saco contra decenas y decenas de enemigos que no paran de atacarte desde todas las direcciones. Combos increíbles, infinidad de armas y objetos que recoger en el campo de batalla, los mismos personajes de *Dynasty Warriors 3* —con unos cuantos nuevos para que nadie diga nada, pero ninguno especialmente importante— y alguna que otra opción extra o retoque en la acción.

Por ejemplo, la forma en que evolucionan ahora tus generales y ejércitos es algo más compleja, aumentando un poco la profundidad del elemento estratégico del juego.

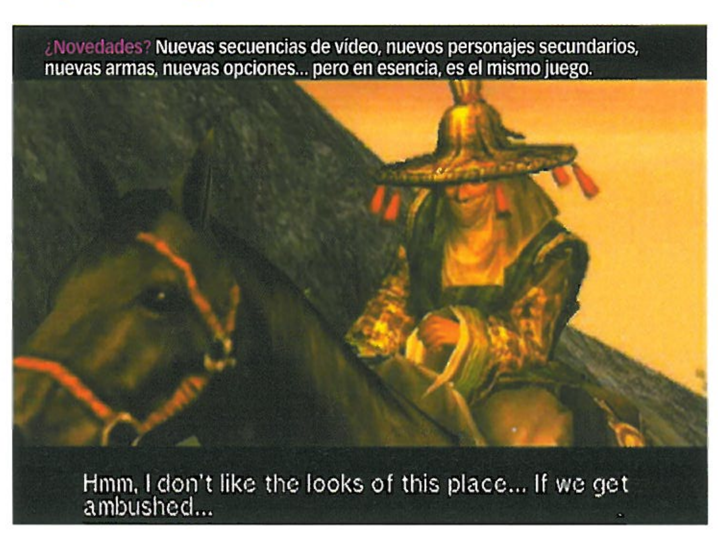
También se han incluido algunas «situaciones incómodas» nuevas para aumentar tu nerviosismo, como la necesidad de contener al enemigo por un lado mientras por el otro estás intentando derribar las puertas de una fortaleza (lo que inevitablemente te recordará a algunos de los niveles de *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*). Pero en general... por el momento, no abundarían los jugadores capaces de diferenciar *Dynasty Warriors 3* de éste. ¿Será que Koei va a añadir las novedades más importantes a la cuarta entrega en el último momento, para sorprendernos gratamente? ¡Ojalá! Esperaremos impacientes un mesecito más para comprobarlo.

«Por el momento, no abundarían los jugadores capaces de diferenciar *Dynasty Warriors 3* de éste»

¿Cuatro ya? ¿Será que PS2 ha tocado techo, o que Koei debería crear un motor gráfico más potente aún?



¿Hola...? Catapultas lanzando bolas de fuego sin parar. Menuda forma de dar la bienvenida que tenían antes los chinos.



¿Novedades? Nuevas secuencias de vídeo, nuevos personajes secundarios, nuevas armas, nuevas opciones... pero en esencia, es el mismo juego.

Menudo lío...

Batallas campales
Las guerras en la antigua China no se ganaban o perdían tirando cuatro misiles: eran una enorme ensalada de metal, tela y carne.

Por si acaso
Como en *DW3*, podrás crear una guardia personal de soldados de élite para proteger a tus generales a modo de guardaespaldas.



FUTURAMA

CUÁNDO JUNIO **QUIÉN** SCI/PROEIN **WEB** WWW.SCI.CO.COM

PREVIEW Ya has salvado a la Tierra en múltiples ocasiones, pero ¿alguna vez con ayuda de una gente tan maja?

Habíamos echado ya un vistazo a *Futurama* hacía algún tiempo, pero empezábamos a pensar que a la gente de SCI se le habían pasado las ganas de terminarlo. Craso error, ¡ya casi está aquí! La historia, básicamente, es la siguiente: una malvada señora que se hace llamar «Mom» ha comprado la mayoría de las acciones de la Tierra, con lo que se ha convertido en la que toma las decisiones sobre el planeta y su población. A partir de ahí, pasa lo de siempre: la exterminación de la especie humana y bla, bla, bla. Pero esta pérfida mujer va mucho más allá: también pretende convertir el planeta en una gigantesca nave espacial con la que viajar a otros planetas para conquistarlos también, por la fuerza. Maquiavélica, ¿no? Bueno, no te preocupes. No hay nada que Bender, Leela y Fry no puedan solucionar con una pistola láser y una interminable colección de chistes malos...

La acción es la de un juego de exploración y tiros plataformeros convencional. Puzzles que se suceden sin parar, casi siempre basados en encontrar un determinado objeto o cierta pieza para poner en funcionamiento una máquina, etc. Empiezas jugando con Fry, pero en los niveles sucesivos irás adoptando el papel de los tres personajes para cumplir con determinados objetivos (a excepción de la pelea final, en la que los tres muchachos deberán combinar sus fuerzas). Mientras Leela, la más lista, se dedica principalmente a explorar y resolver enigmas que escapan a la capacidad de comprensión de Fry; éste se lo pasa bomba friendo malos con su láser y saltando plataformas. Las labores de Bender normalmente son más «mecánicas», dada su naturaleza robótica, así que casi siempre que hay que arreglar una nave o encontrar piezas para reconstruir un aparato, le toca a él.

Como observarás, *Futurama* no parece contener nada particularmente novedoso, pero con la estética de la serie de televisión y el sentido del humor de estos chicos, la experiencia resultará sin duda más animada y refrescante de lo habitual en el género. Quizás no acabe de cuajar el exceso de tópicos, como los laberintos de tuberías llenas de charcos tóxicos que saltar, los enemigos clónicos y los puzzles facilones, pero aun así, ningún fan de la serie querrá perdérselo. Ahora, la gran pregunta es si el juego final estará doblado al castellano con las mismas voces que los dibujos animados, como ocurre en inglés, lo que mejoraría mucho el conjunto, porque las secuencias de vídeo son para mondarse... (si las entiendes, claro).

No cambiará nunca. Normalmente Bender se excita más leyendo revistas mecánicas o de electrodomésticos, pero parece que tampoco la carne le desagrada...

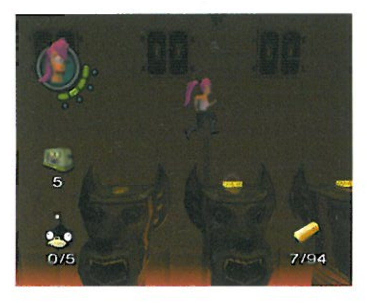
«No hay nada que Bender, Leela y Fry no puedan solucionar con una pistola láser y una serie interminable de chistes malos»



Friendo malos. Esperemos que la acción no empiece a decaer después de finiquitar a los primeros 50 malos clónicos

Cuestión de tiempo

- **Viajes temporales:** Con la ayuda de la máquina del tiempo del Dr. Farnsworth, viajaréis a diferentes puntos del pasado.
- **Personajes:** Según la naturaleza de cada misión, jugarás con uno u otro.
- **Malos malísimos:** ¡Toda suerte de monstruos, máquinas y robots infames que desmontar!



DARK CHRONICLE

CUÁNDO JUNIO **QUIÉN** LEVEL-5/SONY **WEB** WWW.SONY.COM

PREVIEW Reconstruir el mundo puede sonar agotador, pero si la interfaz es buena...



En Estados Unidos se ha llamado *Dark Cloud 2,* lo que debería darte una pista bastante clara acerca de cuál era el juego original... ¿no? Pero bueno, por si no tienes un día particularmente perspicaz, te lo diremos: *Dark Chronicle* es la continuación de *Dark Cloud.* ¿Ahora te suena más?

Para quienes anden algo escasos de memoria, un breve recordatorio: *Dark Cloud* era una especie de *Zelda* que combinaba la mecánica de juego típica de una aventura épica como la de Nintendo con la sana afición de construir cosas de títulos como *Sim City* o *Theme Park*. Y si en *Dark Cloud* reconstruías un mundo como si fueses todo un Dios, en *Dark Chronicle* harás exactamente lo mismo, pero mejor.

Dark Chronicle estará protagonizado por dos personajes nuevos e independientes del título original: Max (Maximilian) y Mónica. El primero, como el prota de *Dark Cloud,* cuenta con una piedra mágica que le confiere el poder de modificar el mundo a su antojo, si dispone de la materia prima necesaria. La segunda es la clásica princesa, pero capaz de transformarse en un montón de seres distintos a la hora de combatir, para ayudar al jovenzuelo Max.

Así pues, a partir de un mundo prácticamente destruido, deberás devolverle la vieja gloria de antaño con la ayuda de tu «capacidad constructora mágica». Para ello tendrás que superar con éxito las diferentes mazmorras del juego, acabando con infinidad de enemigos y recolectando objetos y materias primas con las que crear pueblos y ciudades.

De hecho, básicamente la mecánica de juego será la misma que la de *Dark Cloud,* pero también encontrarás aquí algunas novedades. Por ejemplo, ahora tu personaje es capaz de «imaginar» cosas. Recogiendo algunas «ideas» que encontrarás por ahí, podrás mezclarlas para dar lugar a diferentes elementos, *imaginándolos*. Así, si por ejemplo mezclaras una «casa», un «río» y una «hélice», podrías conseguir un «molino». Una novedad interesante, si bien casi todas las cosas que obtendrás gracias a ella serán pequeños premios secundarios que no necesitarás para continuar avanzando en la historia.

Lo que sí te hará falta será crear un mundo equilibrado y relativamente lógico, y para ello deberás viajar en el tiempo (la otra principal novedad de *Dark Chronicle*). Cada vez que crees una ciudad, viajarás al futuro para ver qué problemas han surgido a su población con el paso de los años, y entonces podrás volver al pasado para intentar erradicar el origen de esos problemas.

Mazmorras enormes, escenarios más detallados, gráficos a la *cell-shading* (con bordes negros, estilo dibujos animados), combates a lo *Zelda* e infinidad de posibilidades a la hora de reconstruir el mundo. ¿Qué más quieres?

«Básicamente, la mecánica de juego será la misma que la de *Dark Cloud*»

¡Acabáramos! Prepárate para la lista de objetos que guardar más larga de cuantas se han visto en PS2 hasta la fecha. Incluido el equipo para pescar o jugar al golf (minijuegos extra).



Cell-shading. La técnica gráfica de Jet Set Radio cada día está más de moda, y en casos como éste no queda nada mal.



Max y Mónica. Aquí tienes a los dos protagonistas del juego. ¿Has visto? Cada día empiezan más jovencitos...

Construir es constructivo

El que guarda... Para construir lugares y ciudades necesitarás encontrar primero las materias primas y objetos necesarios.

Más vale prevenir... Intenta pensar en todo antes de dar por acabada una ciudad, para no encontrarte con sorpresas en el futuro.

EYETOY

CUÁNDO N/D · QUIÉN SONY · WEB WWW.SONY.COM

PREVIEW Siempre habías querido salir en la tele, era tu gran sueño ¿no? ¡Pues toda tuya!



Sony está que lo tira. Por si fuera poco el inminente lanzamiento de *SOCOM: U.S. Navy Seals* y *Twisted Metal: Black Online,* ambos compatibles con el intercomunicador y la conexión a Internet que se pondrá en funcionamiento en los próximos meses; también nos sale con esto. ¡Al fin podremos hacer en casa esas monerías con las que llevábamos soñando tanto tiempo! Y es que... siempre resulta más cómodo hacer el imbécil sin que te vean miles de personas en una feria como la E3 ó la ECTS, la verdad. Si no te ven —o sólo lo hacen tus seres queridos, que son quienes necesitarán de todo su amor por ti para perdonarte hacer el ridículo de este modo—, mejor.

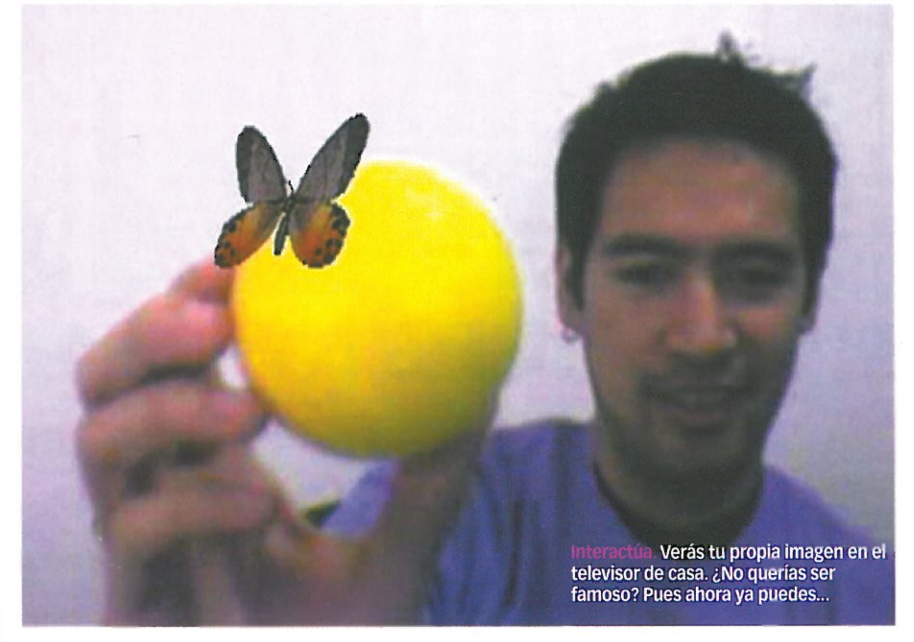
Porque no te queremos engañar: *EyeToy* está pensando para hacerte sentir ridículo. Es el *Scatergories* del siglo XXI, capaz de despertar el comportamiento más simiesco al tipo más duro. No podrás parar de reírte de ti mismo, literalmente. ¡Porque eres tú quien sale en la tele, cuando juegas! Un constante autorretrato caricaturesco. Pero a diferencia de los de los pintores famosos, este autorretrato tiene poco que ver con tu necesidad de reafirmar tu personalidad o tu amor propio, sino más bien... con tu escaso sentido de la vergüenza.

Bailar. Bailar con los brazos. De eso va el primer minijuego que te encuentras al arrancar *EyeToy,* después de colocar la cámara sobre la tele y encender la consola. Empieza a sonar la música, y una serie interminable de pequeños discos aparecen en el centro de la pantalla y se alejan hacia las esquinas. Tú, tienes que «tocarlos» al llegar a las esquinas de la tele, estirando los brazos en la dirección adecuada. Como si los recogieras. La cámara capta tu imagen, ésta aparece en la tele, y cuando la imagen de tu brazo alcanza la esquina de la pantalla en el momento adecuado, puntúas. Algo complicado de explicar con palabras, pero en vivo... ¡simplemente hay que bailar! Te sentirás como Travolta en *Fiebre del Sábado Noche*...



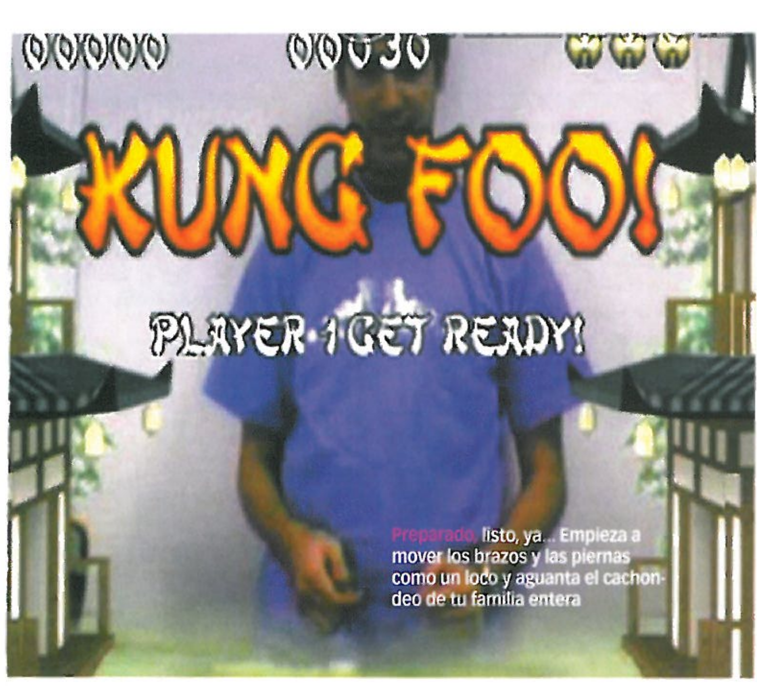


Variedad. Hay varios juegos disponibles: Kung Foo es uno de los más divertidos.



Interactúa. Verás tu propia imagen en el televisor de casa. ¿No querías ser famoso? Pues ahora ya puedes...

«El Scatergories del siglo XXI»



Preparado, listo, ya... Empieza a mover los brazos y las piernas como un loco y aguanta el cachondeo de tu familia entera

Monerías narcisistas

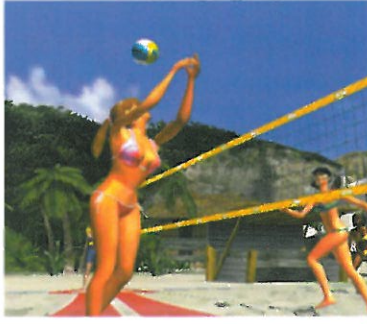
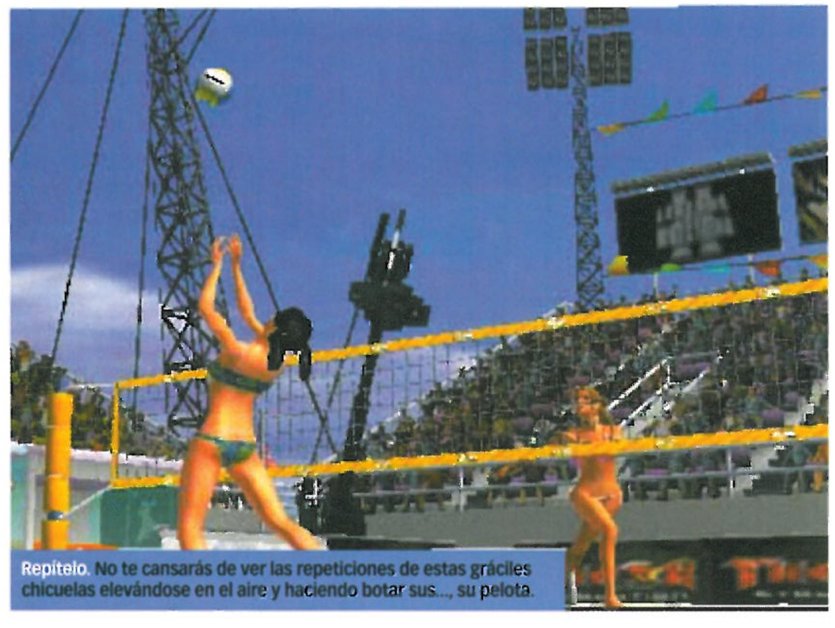
- **Subjuegos:** Infinidad de subjuegos diferentes, pero sin necesidad de tocar un solo botón.
- **Avances:** Irás desbloqueando niveles y nuevos subjuegos a medida que mejores las marcas de la CPU.
- **Trampas:** La consola reconoce el movimiento, pero no sabe cuánta gente hay ante la cámara, así que... no seas tramposo.

Otro de los minijuegos que hemos tenido la oportunidad de ver en la versión preliminar que nos ha pasado Sony de *EyeToy* es el de... *Kung Fu.* La idea es bastante fácil de entender: atizar a los enanitos que salen por todas partes con la insana intención de atacarte. Como en todos los minijuegos, tú te colocas justo frente a la cámara/tele, sales en el centro de la pantalla, y atizas moviendo los brazos a los malos que salgan por los lados. En cada nivel, salen más rápido y en mayor cantidad, naturalmente. Te vas a enterar de lo que es tener agujetas en los brazos... Por último, también hemos probado el *Wishi Washi*, el tercer minijuego de *EyeToy,* aunque la versión final tendrá muchos más. En *Wishi Washi* tan sólo tienes que limpiar cristales, a toda velocidad. Un edificio tiene todas las ventanas llenas de jabón, y debes quitarlo agitando los brazos por toda la pantalla. Cuando una ventana esté bien limpia, subirás al piso siguiente. Y así, hasta que se acabe el tiempo. ¿Has limpiado muchas? Entonces, se desbloqueará otro juego.

De hecho, en la redacción de *PlayStation Magazine* hemos conseguido superar nuestras marcas infinidad de veces, desbloqueando todas las canciones del primer juego, superando todos los niveles del segundo y demás, pero... aun así, nos hemos quedado con ganas de ver más, mucho más. Tendrás que esperar a que nos hagamos con la versión final para que podamos contarte más... Si a nosotros nos toca esperar, pues a ti también, ¿qué te creías?





Repítelo. No te cansarás de ver las repeticiones de estas gráciles chicuelas elevándose en el aire y haciendo botar sus..., su pelota.



No distraerse. ¿Quién se puede concentrar con semejantes muchachas en pantalla? Sin embargo, deberás hacerlo si esperas ganar algún partido, porque el juego es difícil.

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Ya es verano en PlayStation 2



Desde el primer *Dead or Alive* y el nacimiento de Lara Croft, las niñas monas y las glándulas mamarias poligonadas han sido recursos muy funcionales a la hora de diseñar juegos. Por increíble que parezca, la carne, vende. Aunque sea virtual.

Sin embargo, y en contra de todo pronóstico, *Summer Heat Beach Volleyball* es un gran juego de voleibol además de contar con la presencia de un buen puñado de jovenzuelas de muy buen ver. Vale, vale, es verdad, también hay algunos chicos monos, pero... en esos no nos hemos fijado tanto. Somos así de machistas (y los desarrolladores no lo son menos, si comparamos la proporción de personajes femeninos y masculinos). 14 personajes disponibles desde el principio y unos cuantos más secretos; 12 escenarios diferentes ubicados en lugares reales (Venecia, Flamingo, etc.); e incluso un editor para modificar el aspecto de las jovenzuelas o crearlas a tu gusto.

No obstante, después de toda la parafernalia lo que queda es un juego de verdad. Dificilísimo de aprender a controlar, sí; pero insistir da sus frutos. Y es que en *Beach Volleyball* controlas a los dos personajes de tu equipo a la vez, más o menos: mueves a uno y *supones dónde se va a poner el otro* en función de dónde has movido al primero. La idea es que tu compañero, controlado por la CPU, busca la zona más adecuada de la pista donde colocarse según dónde te hayas puesto tú. De este modo, si tú vas a la esquina derecha más alejada de la red, tu compañero/a se irá automáticamente a la esquina izquierda más cercana a la red, etc. Intenta hacerte a la idea de lo que supone esto: mover a un personaje, *suponer* adónde se va a mover tu compañero de la CPU, pulsar los botones adecuados para golpear la pelota, apuntar al lugar hacia el que quieres lanzarla cuando golpees y prepararte para recogerla cuando los malos te la devuelvan. ¡Todo en cuestión de décimas de segundo! Es complicado, muy complicado. Porque en realidad, con tan sólo el stick analógico izquierdo controlas a la vez dos personajes y una especie de «punto de mira» tras cada tiro. Pero con el tiempo te darás cuenta de que *se puede hacer*. Y una vez que te acostumbres, observarás que éste es un juegazo de los que marcan un hito en el género, como hicieran *Virtua Tennis* o *Tony Hawk* en los suyos respectivamente. Una pasada, vamos. Lástima que haya necesitado recurrir a los pechos prominentes y las jovenzuelas casi desnudas para llamar la atención del gran público, porque realmente los tópicos comerciales de la carne digital no le hacen ninguna justicia.

DATOS



DISPONIBLE **JUNIO**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
RESTRICCION DE EDAD **TP**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A OCHO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Klonoa Beach Volley*
(*PSMag 71* 7,10)
Uno de voleibol a la Klonoa, ¿te parece poco? Ya, con chicas monas es aún mejor...

PS2: *Transworld Surf*
(*PSMag 70* 7,10)
Si prefieres el agua a la arena y no te importa prescindir de lo de hacer compras, tal vez te guste más esto.



VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
¡Fíjate qué curvas!

■ JUGABILIDAD 8
Si consigues domarlo..

■ ADICTIVIDAD 9
Voleibol y prêt-à-porter

CONCLUSIÓN

Si te gustan el voleibol, las mujeres, las vacaciones, conjuntar la ropa y (secretamente) pintarte las uñas de los pies, éste es tu juego

9 /10

CARACTERÍSTICAS • **14 personajes guapísimos a tu entera disposición.** • **12 playas en las que broncearte y lucir palmito.**





Los grandes clásicos de PS one aún están en Daily Price



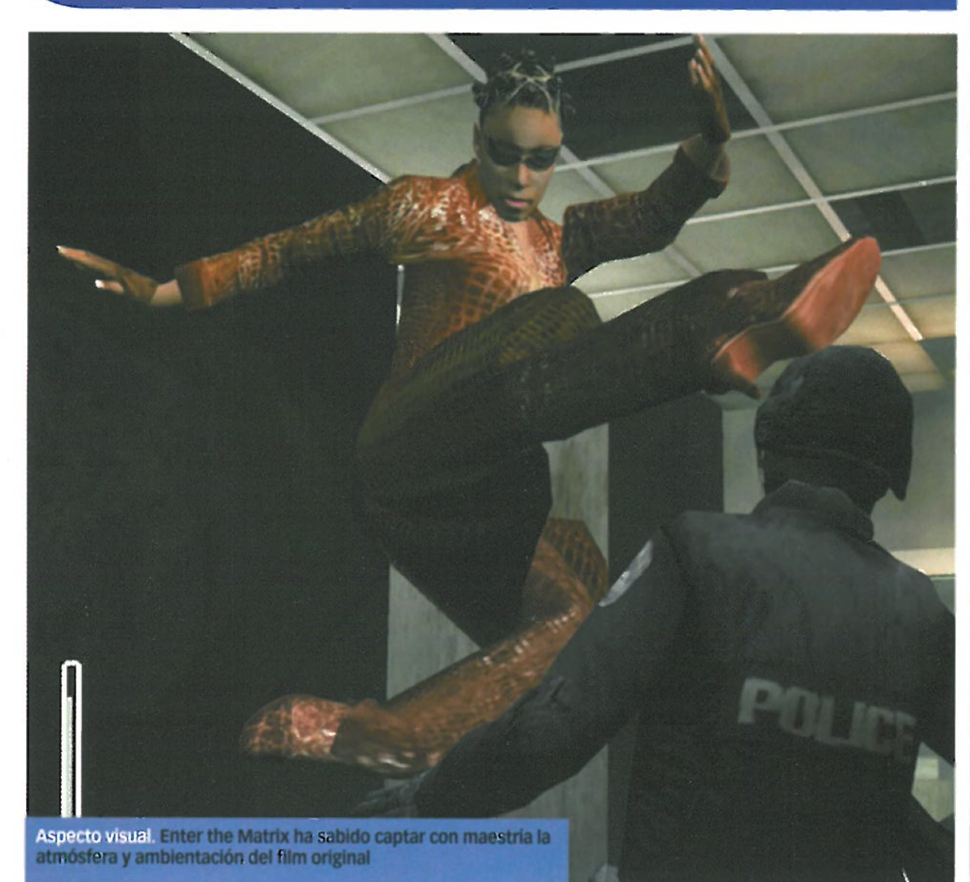
10.80 € 8.95 € 10.80 €

La cadena Daily Price te ofrece la mayor selección de títulos de PS one del mercado a precios pensados para tu bolsillo. Además, te los recompramos cuando los hayas superado.

RECICLAJE DIGITAL

más diversión por menos dinero

www.daily-price.es



Aspecto visual. Enter the Matrix ha sabido captar con maestría la atmósfera y ambientación del film original



A patada limpia. Como era de suponer, habrá una buena dosis de acción a lo largo de toda la aventura



Ghost. Especialista en armas y buen luchador, este personaje será uno de tus mejores aliados en la lucha contra las máquinas

ENTER THE MATRIX

Rompe las reglas y entra en un nuevo mundo...

DATOS



DISPONIBLE: **JUNIO**
PRECIO: **64,95 €**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
DESARROLLADOR: **SHINY**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+13**
IDIOMA: **CASTELLANO**
JUGADORES: **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 *SYPHON FILTER 3* (*PSMag60*, 9/10)
No hay cámara lenta, pero si acción, mucha acción

PS2 *MAX PAYNE* (*PSMag69*, 9/10)
¿Bullet Time? Este juego te ofrece todo eso y más

Por fin ya está en nuestras manos la versión final de un título que todo el mundo está esperando. Un título que puede demostrar de una vez por todas que una buena película también puede venir acompañada de un buen juego. Y es que el tema de las licencias cinematográficas no nos ha deportado muchas alegrías en los últimos meses. Son pocos los juegos que han sabido captar la esencia del film en el que se han basado. *Enter the Matrix* puede cambiar todo eso, puesto que se trata de un título excelente, original y cautivador. Dicho esto, vamos a indagar un poco más en el mundo de *Matrix*.

La película *The Matrix* se estrenó hace ya cuatro años en Estados Unidos, concretamente, el dos de abril de 1999. Al cabo de un par de meses llegaría a España el film de los hermanos Wachowski, el 23 de junio. Se trataba de un film de ciencia ficción que mezclaba inteligencia artificial, mundos virtuales, combates de kung-fu y efectos especiales con una maestría inaudita hasta aquel momento. Seguro que los creadores de este film sabían muy bien lo que tenían entre manos, de no ser así, su productor Joel Silver seguramente no habría invertido en el proyecto de aquel par de hermanos tan jóvenes que tan solo habían realizado un film anteriormente (*Lazos Ardientes*). Lo que probablemente nunca imaginaron es el impacto que *Matrix* supondría en el mundo audiovisual. Como hemos dicho, hace ya cuatro años que se estrenó esta película y, todavía hoy, se pueden ver en la televisión o el cine montones de referencias a *Matrix*, ya sea en temas de argumento, efectos visuales o formas de filmar la acción. Pese a quien pese, *Matrix* cambió el cine de acción para siempre... Incluso nos atreveríamos a decir que cambió el cine en general. Para algunos, seguro que los cambios en el séptimo arte han sido a mejor, para otros (aquellos que todavía creen que el mejor cine del mundo es el mudo y en blanco y negro) a peor. El caso es que *Matrix* es una realidad y, pocos filmes han supuesto lo que *Matrix* en la forma de narrar, contar y mostrar imágenes. Tendríamos que remontarnos a películas como *2001, Una Odisea en el Espacio, Blade Runner o Terminator 2* para recordar una influencia tan grande en todos los medios y para ver otras fuentes de inspiración y objetos de culto.

Los hermanos Wachowski siempre afirmaron que *The Matrix* tan solo era la punta del iceberg, que era la primera parte de una trilogía y, ahora les creemos, puesto que cuando leas estas líneas, lo más seguro es que ya hayas visto *Matrix Reloaded*, la segunda entrega de una trilogía que, lo sentimos mucho, ha desbancado al universo *Star Wars* de los corazones de muchos *freaks*. ¿Alguien se acuerda ya de *La Amenaza Fantasma*? ¿Alguien ha visto recientemente *El Ataque de los Clones*? Pero si parecen películas del año de la catapum. *Matrix* es para el siglo XXI lo que *Star Wars* fue en los años 70 y 80. Un fenómeno de masas, un objeto de devoción y un film de culto que habrá marcado un antes y un después en el arte cinematográfico.

Y lo mejor de todo es que todo esto no termina con *Matrix Reloaded*, porque en noviembre podremos disfrutar de *Matrix Revolutions*, durante el mes de junio veremos en nuestras casas el DVD de *Animatrix* y, mientras esperamos el desenlace de las aventuras y desventuras de Neo, Morfeo, Trinity y compañía en las salas de cine, también podremos jugar con Niobe y Ghost en *Enter the Matrix*, el juego inspirado en el universo *Matrix*.

Las experiencias pasadas en licencias cinematográficas nos hacen mirar con recelo y con lupa cualquier nueva adaptación a consola que se realice sobre un film. Y tenemos razones para ello, aunque no vamos a recordar toda la lista de juegos malos que se han creado basándose en películas... La lista

CARACTERÍSTICAS • Dos personajes jugables • Bullet Time en estado puro • Argumento paralelo a los acontecimientos de Matrix Reloaded



Niobe. Si prefieres dar patadas y conducir a toda velocidad, quizás prefieras interpretar el papel de Niobe, una chica de armas tomar

A cámara lenta. Pulsa L1 y la acción se ralentizará para que puedas esquivar golpes y balas fácilmente

Enemigos. Multitud de enemigos te esperan cuando entres en Matrix, incluidos los temidos y peligrosos agentes, por supuesto

sería interminable. Aunque siempre hay alguna excepción, como *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres* que, sin ser una obra maestra resultaba entretenido, divertido y emocionante.

¿Y qué pasa con *Enter the Matrix*? En primer lugar, aunque ya se ha escrito mucho sobre este juego y seguramente ya sabrás todo lo que quieres saber, diremos que no se trata de interpretar a Neo y salvar al mundo. Nada de eso. Olvídate de Neo, Trinity y Morfeo, ya que no vas a controlar a estos personajes en el juego. Eso habría sido el camino fácil y, está claro que a los hermanos Wachowski les gustan los retos complicados. Aunque el juego ha sido desarrollado por la compañía Shiny, con Dave Perry a la cabeza, el guión de *Enter the Matrix* ha sido escrito por los Wachowski y, el productor de este proyecto no es otro que Joel Silver, el productor de toda la trilogía cinematográfica. Vistos estos nombres, el panorama no pinta nada mal. Quizás no estemos ante el mejor juego del mundo, pero el hecho de que gente tan importante de Hollywood se haya interesado de esta forma en un videojuego es buena señal. ¿Dejarán los videojuegos de ser territorio *freak* algún día? Parece que con gente como los Wachowski y el señor Silver, sí.

Volvamos al juego. No vamos a contarte nada del argumento, pero sí podemos decirte que al principio de la aventura debes elegir entre controlar a Ghost (experto en armas) o Niobe (conductora y mujer de armas tomar). La historia se desarrolla en el universo de *Matrix* conjuntamente con los acontecimientos que tienen lugar en *Matrix Reloaded*. Así pues, si quieres conocer al dedillo todo lo que rodea a Neo y sus compinches, no te queda más remedio que ver *Matrix Reloaded* y jugar al mismo tiempo con *Enter the Matrix*. Si quieres un consejo, primero deberías ver *Matrix*, después el cortometraje de animación realizado por Square *El último vuelo de Osiris*, después *Matrix Reloaded* y, después echarte algunas partidas con *Enter the Matrix*. ¿Mucho *Matrix*? Que va... Pero si hemos estado esperando este momento cuatro largos años, ahora no te hagas el desinteresado, que estás deseando hincarle el diente a todos estos productos.

A nivel técnico, *Enter the Matrix* ofrece acción a raudales que, podrás ralentizar en cualquier momento gracias a la opción *Focus*, es decir, el famoso *Bullet Time* de las pelis. Hay fases de exploración, tiroteos y, fases de conducción, por supuesto. La verdad es que el hecho de poder *entrar* en Matrix y poder emular las hazañas de Neo es un lujo de los grandes. Es algo tan satisfactorio que incluso hace que perdonemos la pésima cámara del juego. Y es que nos ha gustado todo de *Enter the Matrix*, menos la cámara. Ojalá la pudiéramos controlar con el stick analógico derecho, pero no, va por libre y, en ocasiones, te puede llegar a volver un poco loco. Pero se trata sin duda de un mal menor que no afecta al juego en general.

«No se puede describir lo que es Matrix, tienes que verlo con tus propios ojos»

VEREDICTO

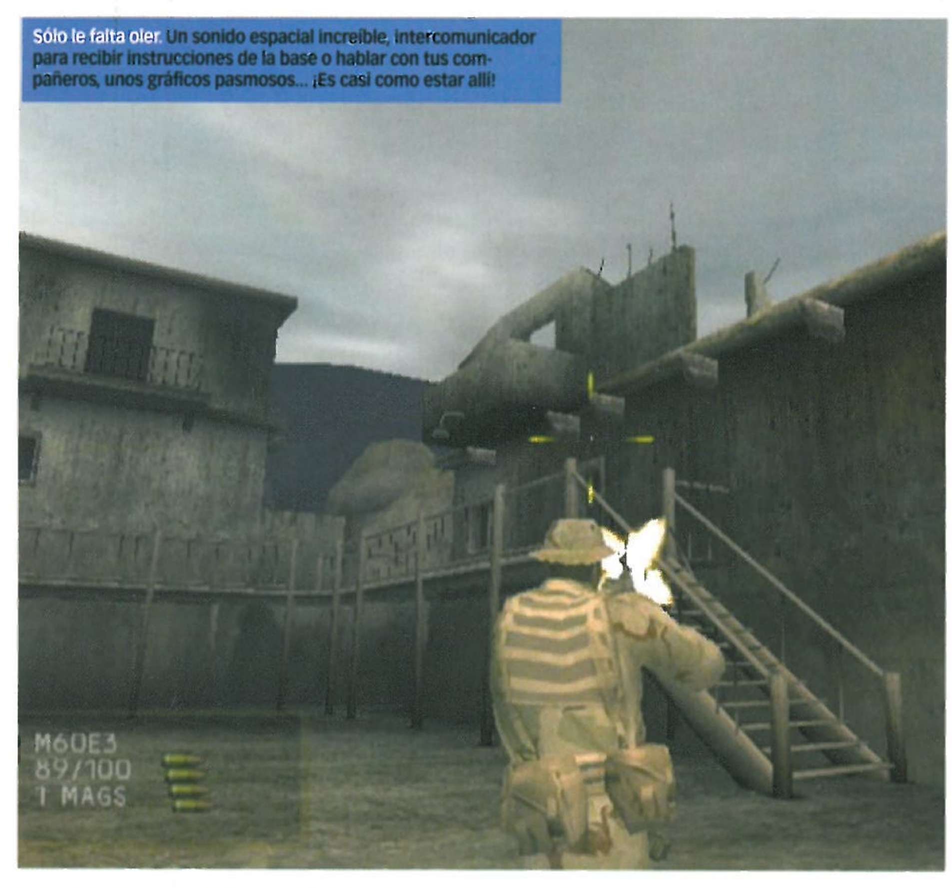
PlayStation Magazine — Edición oficial española de

- **GRÁFICOS 9** — Entra de lleno en Matrix
- **JUGABILIDAD 9** — La cámara no es lo mejor
- **ADICTIVIDAD 10** — Es Matrix, por dios...

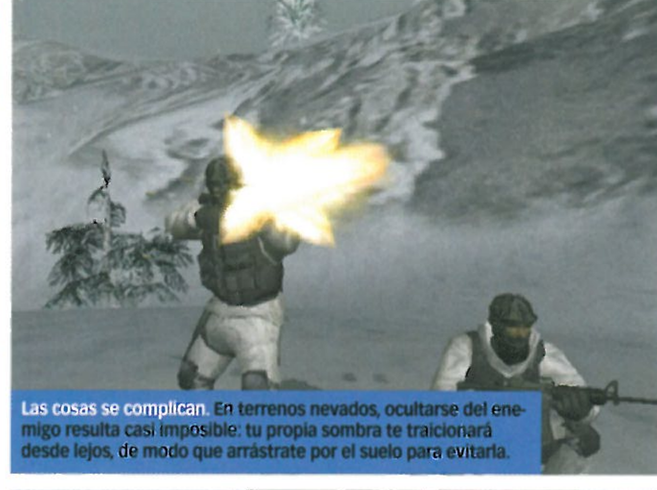
CONCLUSIÓN

La posibilidad de poder entrar en el mundo de Matrix convierte a este título en una joya entre joyas. Podría ser mejor, pero por una vez nos da igual...

9 /10



Sólo le falta oler. Un sonido espacial increíble, intercomunicador para recibir instrucciones de la base o hablar con tus compañeros, unos gráficos pasmosos... ¡Es casi como estar allí!



Las cosas se complican. En terrenos nevados, ocultarse del enemigo resulta casi imposible: tu propia sombra te traicionará desde lejos, de modo que arrástrate por el suelo para evitarla.



¡Todos juntos! Pronto te darás cuenta de que todo resulta más sencillo si aprendes a utilizar las diferentes posibilidades de juego en equipo que te ofrecen los comandos de voz. Estúdialas.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

Nos vamos de operaciones especiales. ¿Te vienes?

DATOS

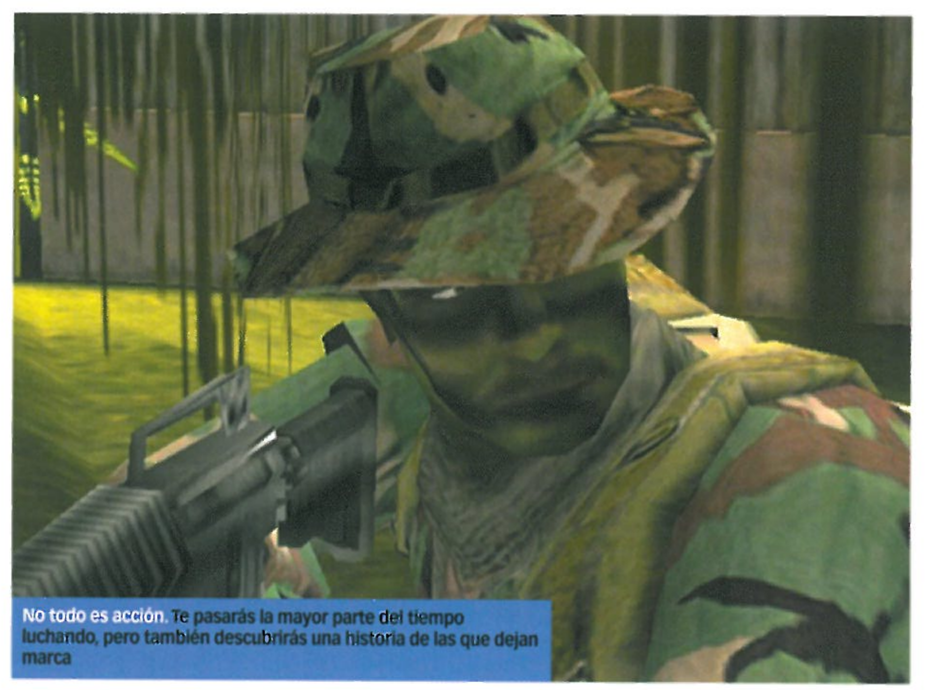


DISPONIBLE: **JUNIO**
PRECIO: **N/D**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: **ZIPPER INTERACTIVE**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+16**
IDIOMA: **CASTELLANO**
JUGADORES: **DE UNO A DOS (MULTIJUGADOR POR INTERNET COMPATIBLE)**

ALTERNATIVAS

PS1 ***MEDAL OF HONOR UNDERGROUND***
(PSMag48, 9/10)
Quizás el trabajo en equipo no fuese su punto fuerte, pero como simulador bélico, no tiene precio.

PS2 ***TWISTED METAL: BLACK ONLINE***
(No publicado)
Será el otro juego online que saldrá junto con éste. Espera y verás.



No todo es acción. Te pasarás la mayor parte del tiempo luchando, pero también descubrirás una historia de las que dejan marca

Son tiempos difíciles para bromear sobre pepinazos, granadazos y ametralladorazos después de la que se montó con la guerra en Irak, así que... disculpa si evitamos los chistes fáciles de naturaleza pro-belicista. Dejémoslo en que, como todo bicho viviente con dos dedos de frente, estamos en contra de la guerra. Pero de la guerra en general, sea donde sea, porque como decía Howard Stern, *«un muerto es un muerto que está muerto»*.

No obstante, cuando uno puede freír enemigos de mentirijillas, desaparece el precio moral que supone la victoria bélica, y... ¡sólo queda la diversión! Entonces es cuando te lo puedes pasar en grande, explayándote en achicharrar *charlies* si, por una vez, el juego es bueno. Y éste, lo es.

SOCOM: U.S. Navy Seals ha dado un paso adelante en muchos sentidos, no sólo en el uso del periférico que le acompaña. Es cierto que la experiencia que supone «hablar con la consola» utilizando el intercomunicador que viene con el juego es algo alucinante, pero independientemente de eso, es un juegazo. La variedad de entornos en que se desarrollan las misiones te hará adoptar posturas, actitudes,

CARACTERÍSTICAS • **Dos equipos de dos personas bajo tu control.** • **Reconocimiento de voz (puedes «hablar con tus compañeros»).** • **Multijugador vía Internet a partir de que s**



Hazte el duro. Una fotito para la posteridad, venga. Pon cara de duro (mejor si evitas decir «patata», que no resulta nada militar).



La luz. Es importante que aprendas a usar en tu favor las propiedades de la luz, evitando las zonas iluminadas para no ser visto, usando tu equipo de visión nocturna, cargándote las bombillas, etc.

estrategias y costumbres completamente diferentes para adecuarte a cada situación. Si en medio de la selva lo más adecuado es utilizar el follaje para avanzar arrastrándote por el suelo, cargándote a los malos de uno en uno sin que os descubran; en la cubierta de un barco es mejor moverse rápido, yendo por las zonas más oscuras para no ser visto por los guardias. En una base de gran tamaño, la mejor técnica es estudiar la ruta de los soldados para avanzar por detrás de cada uno y rebanarles el cuello; pero en un área nevada —donde un soldado intruso siempre resulta un blanco fácil—, deberás avanzar limpiando cada zona con tu rifle de francotirador previamente.

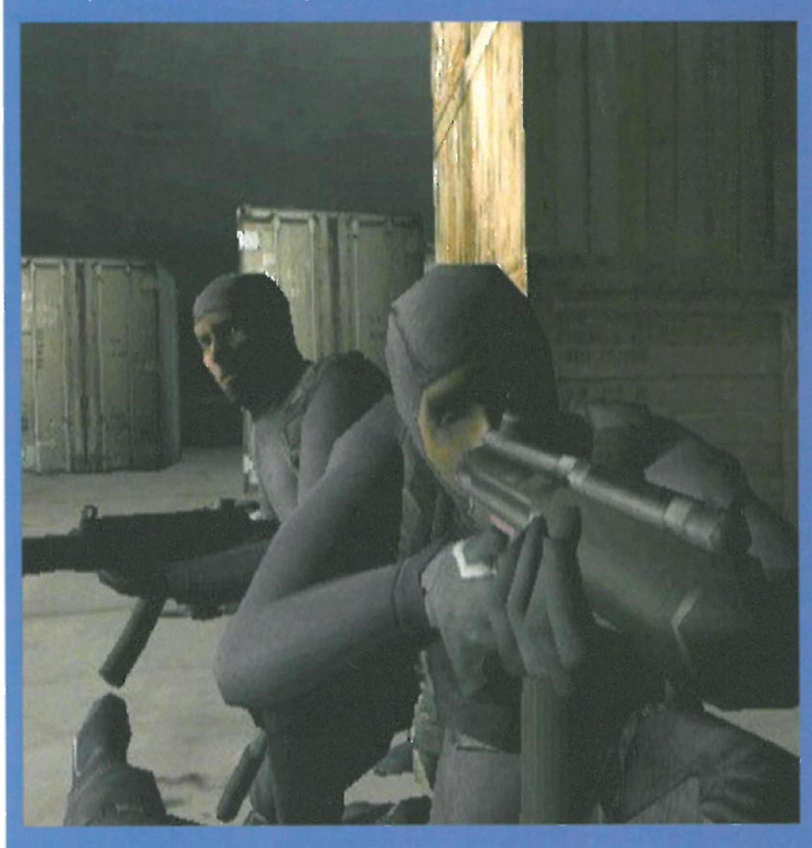
Añádele a eso la infinidad de posibilidades que te ofrece «trabajar en equipo» (ver cuadro), y no terminarás nunca de idear planes de ataque. ¿Mejor todos juntos, en sigilo, o prefieres adentrarte con un compañero en la zona enemiga y dejar la segunda pareja para que te dé cobertura con un rifle de francotirador desde una zona elevada? ¿Y si envías a la otra pareja al punto «Charlie» mientras tú vas a «Echo» y rodeáis el edificio donde está tu objetivo, entre todos? O mejor aún: si no estás muy seguro de qué te va a pasar al cruzar una puerta..., haz que tus compis aseguren la zona, y que se los carguen a ellos si alguien tiene que morir. Siempre es mejor que se sacrifique un amigo por ti, si éste es virtual (otra de las ventajas de jugar sin cargas morales).

«*SOCOM: U.S. Navy Seals* se ajusta al jugador como un guante»

TRABAJO EN EQUIPO

Tus amigos te recuerdan, recuérdales tú

Observarás que tus chicos siempre están encantados de echarte una mano, gritando «*¡¡¡Sííííí!!!*» a cada una de tus órdenes. Así da gusto. Pero te recomendamos que prestes mucha atención a los mensajes en pantalla que aparecen a lo largo de las primeras misiones, porque el trabajo en equipo te ofrece posibilidades que, si bien al comienzo del juego no resultan del todo necesarias, más tarde te vendrán de perlas. Aprender a usar a tus chicos para despejar zonas o habitaciones, para que te rodeen o te cubran, o para tender emboscadas al enemigo, son pequeños ejercicios tácticos que te serán de gran ayuda antes o después. ¡Y resulta muy sencillo dar órdenes si sólo tienes que hablar por el intercomunicador para ello!



De hecho, *SOCOM: U.S. Navy Seals* se ajusta al jugador como un guante, permitiéndote adoptar actitudes muy diferentes. Tanto si estás hecho un Rambo y prefieres hacerlo todo por ti mismo como si juegas con la idea del equipo en la cabeza, lo pasarás en grande. Jugar en equipo es más constructivo, claro, pero en todo caso podrás ser tú mismo. Incluso puedes planteártelo si lo deseas como un juego de estrategia en tiempo real, y enviar a tus chicos siempre delante de ti para que aseguren cada zona, sin gastar balas de tu cargador ni ponerte en peligro (una actitud algo cobarde, pero casi siempre funciona). ¡Lo que quieras! Podrás hacer lo que te dé la real gana. Pero tienes que probarlo. Un juego así... hay que tenerlo.

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

- **GRÁFICOS 9**
  Visualmente es deslumbrante
- **JUGABILIDAD 9**
  Infinidad de posibilidades
- **ADICTIVIDAD 10**
  Si empiezas... estás condenado

CONCLUSIÓN

Tal vez resulte demasiado difícil al principio, pero cuando te acostumbres al sistema de juego y empieces a aprovecharlo, alucinarás con sus posibilidades.

9 /10

nga a la venta el Network Adaptor.



Gráficos pobres. El motor gráfico no está a la altura del resto de títulos que inundan el mercado hoy en día







Violencia. BloodRayne no es un título apto para todos los públicos, hay sangre y violencia en cada esquina

BLOODRAYNE

Hay una chica nueva en la ciudad... y tiene los dientes muy largos

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI**
DESARROLLADOR **TERMINAL REALITY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *SOUL REAVER* (*PSMag 28* 9,10)
Un gran juego que pasó demasiado desapercibido

PS2: *SOUL REAVER 2* (*PSMag 61* 8,10)
No significó para PS2 lo que su primera parte para PSone



Los vampiros han sido siempre unos *monstruos* fascinantes. Son inmortales, pueden volar o pegar saltos que ni Trinity puede igualar, pueden morder a la gente en el cuello y tienen unos colmillos que seguro son de lo más eficientes para comer filetes. Sí, desde luego, desde el Drácula de Bram Stoker a los vampiros de Anne Rice, pasando por los Jóvenes Ocultos de Joel Schumacher, estas criaturas de la noche se han mostrado de mil y una formas en todos los medios: cine, televisión, cómics, videojuegos...

BloodRayne nos cuenta la historia de la agente BloodRayne, una chica mitad humana, mitad vampira...pero todo mujer. Entrenada para enfrentarse a seres supernaturales, a lo largo de su aventura utilizará toda su destreza, habilidad y armas para acabar con los monstruos de la noche que están infestando el planeta. Tarea nada fácil, pero vistas las curvas de esta nueva heroína, seguro que más de un bicho se queda boquiabierto observándola mientras ella le corta la cabeza con una de sus espadas. Y es que BloodRayne no es un juego para jovencitos, ya que la sangre y la violencia hacen acto de presencia en más de una y de dos ocasiones.

El juego adolece de un motor gráfico demasiado simple para los tiempos que corren, aunque incluye algunas ideas originales que hacen que te olvides por momentos de su simplicidad visual y de su control poco *controlable*. Una de estas ideas que más nos han gustado ha sido la posibilidad de *chupar* la sangre. Sí, claro, estamos ante un juego en el que la protagonista es una vampira, es normal que pueda mordisquear un poco el cuello de los enemigos y sonsacarles la vida. Pero no acaba aquí el asunto. La sangre que chupes te ayudará a alcanzar una especie de estado en el que BloodRayne podrá llevar a cabo nuevas y más contundentes habilidades, cosa que será de gran ayuda cuando te enfrentes a las hordas de enemigos que te esperan. No está mal. De hecho, está tan bien que te verás en muchas ocasiones acercándote a los malditos zombis para morderles un poco.

Aunque los dientes no son el única arma de esta chica de curvas mortales. Siempre lleva encima un par de espadas pegadas a sus brazos que van a las mil maravillas para cercionar cabezas. Pruébalas y verás. Además, también podrás afianzarte de un montón de armas de gran calibre con las que aniquilar a los monstruos a distancia. Como no podía ser menos, también habrá momentos *a lo Matriz* en los que hará acto de presencia una cámara lenta y podremos ver la acción mejor. *BloodRayne* no es un juego perfecto ni mucho menos. Su aspecto visual es pobre y, su control te puede volver loco en más de una ocasión. Sí, la chica protagonista salta como Trinity, pero es casi imposible saber dónde caerá una vez alce el vuelo, con lo cual, siempre querrás tocar con los pies en el suelo. La historia no está mal y, el argumento es lo suficientemente interesante como para que quieras saber hacia dónde te conduce. Lástima que la realización global no esté a la altura de los juegos que hay en la actualidad.

VEREDICTO



GRÁFICOS 6
Motor gráfico demasiado simple

JUGABILIDAD 7
Control nefasto

ADICTIVIDAD 7
El argumento no está nada mal

CONCLUSIÓN

Tenemos a una protagonista interesante, un argumento que no está mal, pero un control y un motor gráfico pésimos.

7 /10

CARACTERÍSTICAS • **Argumento absorbente** • **Protagonista con habilidades sobrenaturales** • **Mordiscos mortales**



Futurista La acción de Galerians: Ash tiene lugar en un futuro no muy esperanzador





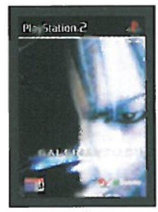


Acción. Aunque el terror psicológico sea el plato fuerte el juego, también habrá mucha acción

GALERIANS:ASH

¿Juego de rol? ¿Terror psicológico? ¿Aventura *anime*? ¿Esto qué es?

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **ARDISTEL**
DESARROLLADOR **SAMMY**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *GALERIANS* (*PSMag43*, 7/10)
Una aventura de miedo la mar de interesante

PS2: *PROJECT ZERO* (*PSMag69*, 9/10)
¿Todavía no lo has jugado? ¿Acaso tienes miedo?

Hace ya algún tiempo apareció en PSone un título la mar de curioso. Llevaba por nombre *Galerians* y era una mezcla de *survival horror*, aventura y anime. El juego pasó un tanto desapercibido quizás porque en aquel momento, todos los jugones estábamos dedicados en cuerpo y alma a otros títulos, como *Silent Hill* y la serie de *Resident Evil*. Curioso cómo algunos títulos pueden pasar sin pena ni gloria por los estantes de las tiendas siendo, sin duda, juegos interesantes, originales y divertidos. Bueno, el caso es que *Galerians* consiguió un siete sobre diez en el número 43 de nuestra revista y, si te apetece recuperar un buen título no dudes en buscarlo.

Pero de eso hace ya casi tres años y, la segunda parte de *Galerians* ya está en nuestras manos. Su nombre es *Galerians:Ash* y, continúa la tormentosa historia de los protagonistas del primer juego.

Los personajes a los que hace referencia el título del juego, es decir, los Galerians, son una especie de humanos sin sentimientos, ni recuerdos ni ética alguna. Aún así, estos seres poseen unas habilidades psíquicas fuera de lo normal, algo que los convierte en criaturas especiales y peligrosas a la vez. Ash, es uno de estos Galerians. De hecho, es uno de los últimos Galerians que sobrevivieron a "Madre", una supercomputadora creada por el doctor Steiner para controlar toda una ciudad y que se volvió "loca", por así decirlo, y empezó a creerse dios todopoderoso. ¿Cuándo aprenderán estos ordenadores que no se puede jugar a ser dios? Bueno, mientras los humanos sigan siendo quienes fabrican esta inteligencia artificial, los ordenadores siempre caerán en los mismos errores, sin duda alguna.

Bueno, el caso es que el argumento del primer juego se complicó de mala manera. Una computadora se vuelve loca, el científico intenta destruir su creación creando a su vez un virus. Hay un protagonista, Riot, que salva el mundo, blah blah blah. Todo esto y más lo puedes ver con sólo meter *Galerians: Ash* en tu PS2, puesto que al principio tendrás un resumen de los acontecimientos sucedidos en el juego anterior. Algo que no está nada mal teniendo en cuenta que la historia continúa y que muchos poseedores de una PSone ni siquiera jugaron al primer *Galerians*.

¿Y qué pasa con esta segunda entrega? ¿Merece la pena conocer la historia de estos seres con poderes psíquicos? Pues la verdad es que sí. No sabemos muy bien porque, pero *Galerians: Ash* es de aquellos títulos un tanto perturbadores. Es un juego que se mete en tu cabeza y que te hace sentir siempre un tanto inquieto. En ocasiones, se trata de un *survival horror*, pero, el hecho de que está ambientado en un mundo futuro, donde las computadoras, la inteligencia artificial, los poderes psíquicos a lo *Akira*, los cachibaches cibernéticos y otra parafernalia futurista sean el pan de cada día, hace que podamos pensar que también se trata de una aventura de acción futurista. Pero no nos engañemos, *Galerians: Ash* intentará que pases miedo y, en más de una ocasión lo conseguirá, ya sea por su desarrollo, por sus momentos de tensión o por lo que sea, seguro que hay algo que te asusta o te pone los pelos de punta.

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
Buena ambientación

JUGABILIDAD 7
Interfaz sencilla y efectiva

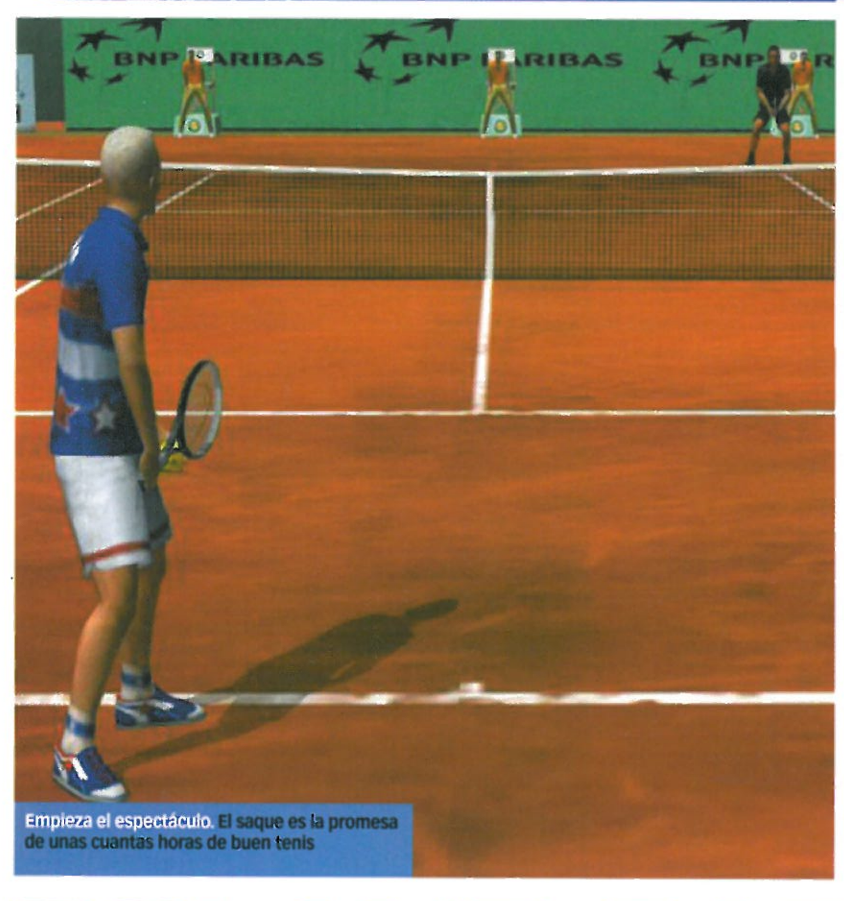
ADICTIVIDAD 8
La historia es su punto fuerte

CONCLUSIÓN

La primera parte de esta saga pasó desapercibida, pero confiamos en que esta segunda entrega tenga mejor suerte, por que se lo merece

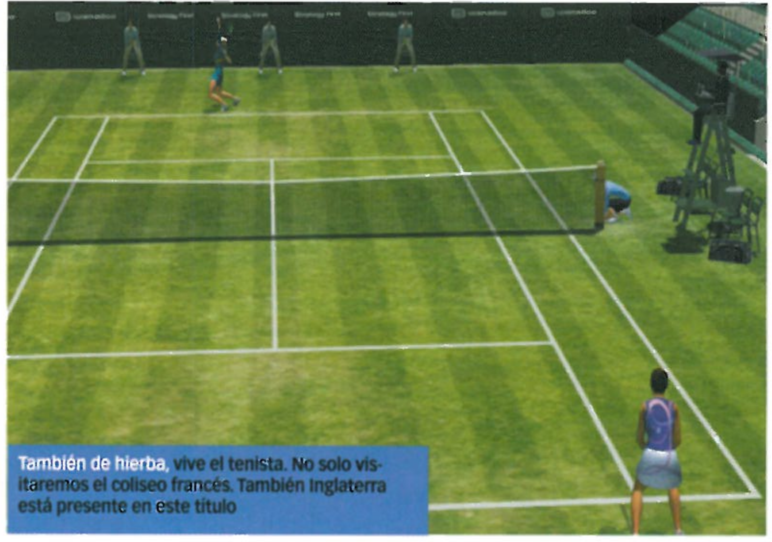


CARACTERÍSTICAS • **Argumento perturbador** • **Poderes sobrenaturales** • **Historia absorbente**


Empieza el espectáculo. El saque es la promesa de unas cuantas horas de buen tenis






También de hierba, vive el tenista. No solo visitaremos el coliseo francés. También Inglaterra está presente en este título

ROLAND GARROS: FRENCH OPEN 2003

Mucho más que arena



La ronda francesa vuelve a la cancha de PS2. Esta vez le toca a la cosecha del 2003 y para ello se ha vestido de gala en su intento por llegar al número uno del ATP. Su intento, sin llegar a materializarse, si que al menos, le ha otorgado una meritoria segunda plaza y permite que soñemos con futuros logros por parte de este coloso de las raquetas.

Los amantes de este deporte estarán de acuerdo en que pocos títulos parecen capacitados para eclipsar al majestuoso *Virtua Tennis*. Pocos son los juegos que logran hacer un poco de sombra al todopoderoso producto de Sega. Pero si hay alguno que le plantó cara a este coloso, no fue otro que *Roland Garros French Tour 2002*.

Aquel juego, que apareció meses antes que el de Sega, gozó del privilegio que le otorgaba un periodo de relativa soledad y la ausencia de un competidor de peso. *Roland Garros French Tour 2002* mostró unas más que aceptables formas. Formas que se basaban en la apuesta por la acción más realista, en la aportación de un circuito lo más parecido al real (aunque con la única licencia del campeonato francés) y, por tanto, en la posibilidad de vivir el tenis en profundidad y en toda su amplitud. Para ello se sumaban entrenamientos, competiciones menores, todo tipo de pruebas que nos llevasen hasta el objetivo final: ser el número uno del ATP.

Lo cierto es que el juego consiguió un montón de adeptos y todavía hoy somos muchos los que no le hacemos ascos a una partidita de *Roland Garros*. Pero, por desgracia para sus desarrolladores, llegó *Virtua Tennis* y ocupó el lugar más alto del ránking. Lugar del que todavía hoy no se ha movido y del cual será difícil desplazarle aunque, títulos como el que nos ocupa pisen tan fuerte. Dejando claro que *Virtua Tennis* sigue siendo el número uno indiscutible, también es justo decir que la nueva entrega de la saga de Wanadoo consigue grandes dosis de calidad y supera claramente a su antecesor. Es mucho más divertida y ágil que la anterior, lo que se hace patente en la pista una vez superados los primeros momentos de desconcierto (momentos provocados por la dificultad de devolver los saques contrarios), aunque el juego se deja jugar con bastante fluidez, gracias a un motor que mueve los excelentes gráficos de forma suave. Los tenistas pisan fuerte el terreno pero sin ser bruscos ni patosos. Puede que el único problema visual que ofrece el juego (que además afecta un poco a la acción) es la posición de la cámara. Esta posición es, para nuestro gusto, demasiado bajo, impidiendo la correcta realización de algunos golpes (como las ya nombrados restos de saque). Por lo demás se trata de un juego visualmente muy bueno, que sigue ofreciendo montones de opciones: arcade, campeonato o competición. Además, por si fuera poco, el juego incluye un buen número de minijuegos. En definitiva, un buen título que ofrece una gran variedad de opciones y una alternativa al dominio de Sega.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **49,95 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **WANADOO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Anna Kourni* (*PSMag 73* 9,10)
Sin ser una gran tenista si que tiene el mejor juego para PS1.

PS2: *Virtua Tennis* (*PSMag 31* 8,10)
El rey de la pista, el más divertido, espectacular y fascinante.

VEREDICTO



GRÁFICOS 9
Sólidos y se mueven de maravilla.

JUGABILIDAD 8
Bastante buena, excepto por la posición de la cámara.

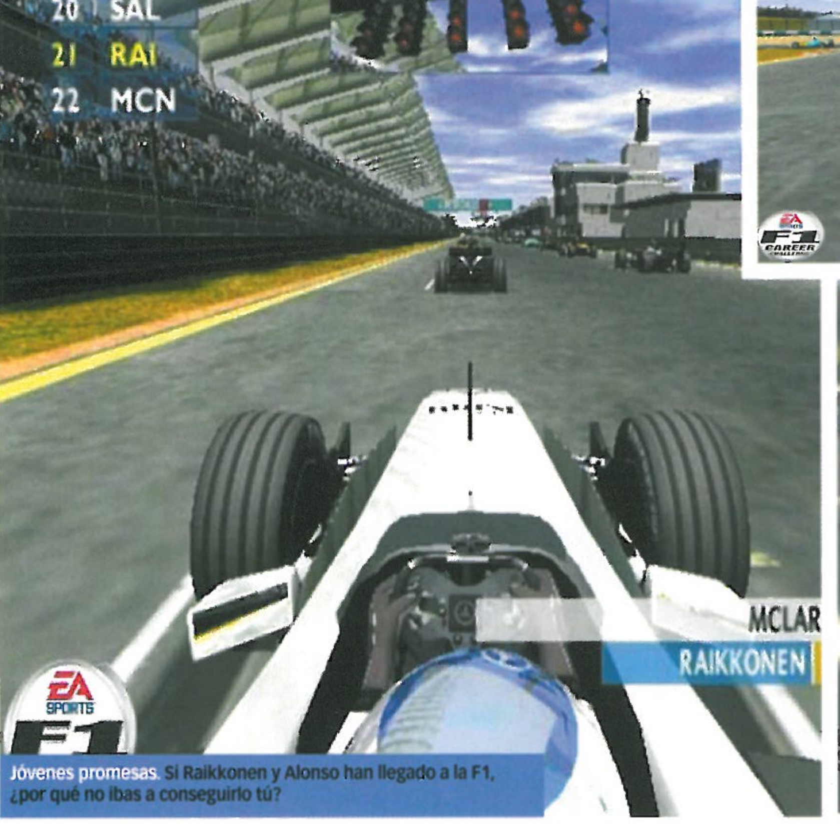
ADICTIVIDAD 8
Es divertido, pero le falta un plus de espectáculo.

CONCLUSIÓN

Un buen juego, grandes dosis de entretenimiento, buen acabado técnico y montones de opciones. Capaz de hacer algo de sombra al todopoderoso Virtua Tennis.

8 /10

CARACTERÍSTICAS • **Construye tu propio Parque Jurásico.** • **Hasta 25 tipos de dinosaurios diferentes**



Jóvenes promesas. Si Raikkonen y Alonso han llegado a la F1, ¿por qué no ibas a conseguirlo tú?







¡Eres tú! La ventaja de llevar casco es que puedes parecer tú independientemente del aspecto que hayas escogido tener.

F1 CAREER CHALLENGE

Cuatro años de gloria en un solo disco, eso sí que es compresión de datos.

DATOS



- DISPONIBLE **JUNIO**
- PRECIO **62,95 €**
- DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
- DESARROLLADOR **EA SPORTS**
- RESTRICCIÓN DE EDAD **TP**
- IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
- JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: ***F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000*** ***(PSMag46, 9/10)***
También en PSone la serie de EA triunfó a lo grande, aunque donde se han lucido sea en PS2.

PS2: ***F1 2002*** ***(PSMag66, 9/10)***
Siempre superándose..

Lo han hecho. Otra vez. *F1 Career Challenge* es aún mejor que los anteriores *F1* de EA, por imposible que eso parezca. Sin embargo, esto habría que matizarlo: es mejor, pero también exige más de ti. En manos inexpertas, éste podría ser el principio de una serie interminable de depresiones y visitas al psiquiatra por parte de los usuarios de PS2 poco duchos en el arte del volanteo...

Cuatro temporadas, nada menos, embutidas en un solo juego. Todos los coches, escuderías, pilotos y circuitos que han formado parte del Mundial de Fórmula 1 desde el año 1999 hasta el 2002. O si prefieres entenderlo de otro modo, cuatro juegos en uno. Pero créenos: vas a sufrir los cuatro si pretendes ganar una copa en *F1 Career Challenge*. Porque aquí no se trata de ir por ahí simulando que eres el mismísimo Schumacher, no. Aquí tendrás que currártelo para codearte con los grandes, como está haciendo nuestro idolatrado Alonso y como hicieran en el pasado nuestros igualmente queridísimos Gené y De la Rosa. En el modo de juego principal, el llamado «Career», empiezas superando unas pruebas más bien sencillas sobre aceleración, trazado de curvas, frenada y pasadas por boxes; y acabas embutido en un traje de amianto trabajando para una escudería menor, como Sauber. Con el paso del tiempo, y si progresas adecuadamente en tu primer par de añitos al volante de un monoplaza, tal vez quieran ficharte de una escudería importante de verdad. ¡Pero deberás tener paciencia contigo mismo si eso no sucede nunca!

Porque no queremos engañarte: *F1 Career Challenge* es difícil. Muy difícil. Cuenta con un sistema de control tan delicado, tan sensible, que tardarás horas en conseguir llegar a la meta alguna vez en una posición que no sea la 22ª. La IA de tus adversarios es muy avanzada, y la CPU no te perdona la vida en ningún caso. ¡Te vas a enterar de lo que vale un peine! Bueno, en este caso, un monoplaza de F1.

Incluso pasar por boxes resulta todo un reto a tu capacidad rítmica. El juego te obliga a aminorar manualmente, girar en el momento adecuado para entrar al box, frenar del todo el coche, meter marcha cuando te estás preparando para salir y acelerar cuando te dan la señal de que todo está listo. Hazlo mal, y perderás entre cinco y diez segundos. Tiempo suficiente para perder todas las posiciones que hubieses podido adelantar en lo que llevabas de carrera...

Olvida todos los simuladores de este deporte que hayas probado antes; olvida todos los halagos que te hayan dedicado acerca de tu destreza con el pad; y olvida todo lo que creas que sabes acerca de conducción en condiciones extremas. Todo eso son pequeñeces comparadas con lo que vas a sufrir aquí. ¡Sin mencionar las carreras sobre lluvia! Pero merece la pena intentarlo. Incluso perder carreras es una delicia con un juego que, a falta de una palabra mejor, se nos antoja prácticamente perfecto. Lástima que no haya un nivel de dificultad más asequible y que se pierdan cuadros en algunos accidentes. ¡Y que ni siquiera los textos estén traducidos! Pero aparte de esas menudencias, no hemos sido capaces de encontrarle un puñetero defecto. Búscalo ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

- GRÁFICOS 9
  Prácticamente magia
- JUGABILIDAD 9
  ¿Cómo eres de hábil a 300 por hora?
- ADICTIVIDAD 10
  Cuatro temporadas, nada menos

CONCLUSIÓN

Lo refinado del control y la inclusión de cuatro temporadas le convierten en el rey indiscutible del género en PS2, a pesar de la dificultad.



CARACTERÍSTICAS • **Las licencias oficiales de la FIA de las temporadas 1999-2002.** • **Circuitos, pilotos y escuderías oficiales** •











Masaje ocular. Gráficamente es una delicia, y la ambientación es muy buena: elementos del circuito, luz, clima, hora del día...

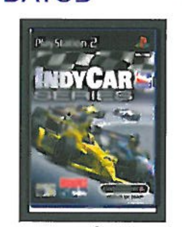


¡Qué peligro! Conducir a estas velocidades pegado a un metro de otro coche puede convertirse en un auténtico suicidio si el que va delante comete un fallo.

INDYCAR SERIES

El sucedáneo americano de la Fórmula 1 no es tan sucedáneo

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **CODE-MASTERS**
RESTRICCION DE EDAD **+3**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *F1 Championship Season 2000*
(*PSMag 46* 9,10)
Hace siglos que no sale nada igual para PSone, ¡pero es que EA puso el listón muy alto!.

PS2: *Downforce*
(*PSMag 67* 7,10)
Una visión mucho menos realista pero también muy divertida de cómo es esta clase de carreras

Tiene gracia que haya tenido que ser Codemasters, una firma europea, la que consiguiera convencernos de «lo bueno que tienen» estas carreras típicamente americanas. Después de que fracasaran en el intento tantos títulos, el mejor juego de este género resulta ser europeo. ¿No te parece irónico?

Pero al fin lo hemos entendido. Ya tenemos las ideas más claras acerca de para qué demonios sirven esos dichosos circuitos ovales, qué tienen de divertido unos recorridos tan elementales. Y es muy fácil de resumir: velocidad.

La velocidad es en la Fórmula Indy (o las «IndyCar Series», de las que extrae su nombre oficial el juego) lo que el fuego para los pirómanos o la belleza para los artistas: una materia prima que manipular, cuidar, evolucionar constantemente. Con cuidado pero sin miedo; con precisión pero improvisando siempre que es necesario; intentando ser original para sorprender a tus adversarios, pero sin caer en errores graves al intentarlo. Esto es mucho más complejo y elaborado de lo que habíamos visto en otros juegos de carreras Indy. No basta con tomar la trazada buena y aminorar un poco al llegar a las zonas curvadas de los extremos. ¡Eso es muy sencillo! Pero hay infinidad de elementos que no se tienen en cuenta normalmente, a los que sí se ha dado el protagonismo necesario en *IndyCar Series*.

El desgaste de las ruedas, por ejemplo. ¿Habías pensado alguna vez que en un circuito oval, dando vueltas en el sentido contrario a las agujas de un reloj, las ruedas que antes se gastan son siempre las derechas? ¿Y se te había ocurrido que, a medida que éstas se gastan, la adherencia es menor y por lo tanto debes aminorar un poco más en las curvas para no estamparte con la barrera exterior del circuito? Entonces llega el pensamiento estratégico: ¿merece la pena entrar a boxes a cambiar de neumáticos, perdiendo un tiempo precioso, para poder apurar las curvas mucho más rápido después durante un rato?

Pero hay elementos aún más importantes que tener en cuenta en una carrera de éstas. Son fundamentalmente tres, relacionados directamente entre sí: aceleración, rebufo y trazada. Ya sabemos que te lo hemos dicho mil veces, pero no entenderás hasta qué punto es importante la trazada buena de un circuito sin ver cómo tus adversarios te pasan con total facilidad en cuando te sales unos centímetros de ella. Si no tomas bien una curva, tendrás que aminorar más de lo necesario para realizar el giro sin colisionar; y si aminoras más de lo necesario, te pasan los cuatro o cinco coches que iban tomándote el rebufo justo detrás. Aplica eso a cada vez que cometas un error, y entenderás por qué no hemos sido capaces aún de ganar una sola carrera. ¡Es muy difícil!

Aun así, tanto su aspecto como la religiosa pureza del control hacen que merezca la pena intentarlo. Claro que habríamos agradecido un nivel de dificultad más «humano», porque incluso en «Fácil» te parecerá imposible no quedar el último al principio, pero es una delicia. Insiste..

VEREDICTO



GRÁFICOS 9
Aparte de ovales, fantásticos.

JUGABILIDAD 7
¡Es demasiado difícil!

ADICTIVIDAD 8
Descubrirás una afición nueva.

CONCLUSIÓN

Conseguirá hacer que te intereses por un deporte que hasta ahora te importaba un carajo. Al fin entenderás el sentido de esos enormes circuitos ovalados...

8 /10

CARACTERÍSTICAS • **Licencia oficial de la IndyCar del 2002.** • **Los 14 circuitos reales de la pasada temporada.**

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¿Qué estará mirando tan atento Javier Lourido? ¿Busca la inspiración para contestaros o suplica al cielo por una dosis extra de paciencia?

Y DE MAYOR QUIERO SER...

Hola chavales. Paso de peloteo y todas esas cosas para que me publiquéis la carta, porque a fin de cuentas lo haréis sólo si os da la gana. Ante todo quiero felicitar a Guzmán Mugarza por su grandísima carta, es una pena que de todos esos detalles que exponía en ella sólo nos demos cuenta los que de verdad amamos este mundillo. A lo que iba: Dentro de nada tendré que decidir los estudios que voy a realizar en vistas a mi futuro laboral, y quería hacer lo máximo relacionado con los videojuegos y su programación. Me gustaría que me orientarais un poquillo hacia qué carrera es la más indicada para poder llegar ahí.

Gracias de antemano, un abrazo para los tíos y *kisses* para las tías.

PD: Haced el favor de corregir las letras que falten y la ortografía (es que no me apetecía darle a las teclas mucho rato).

PD2: Si os sobra alguna PS2 por la redacción mandádmela, que no la tengo y tampoco me apetece levantarme para ir a comprarla.

El Tío Brus
Internet

Depende de qué entiendas tú por «lo máximo relacionado con los videojuegos y su programación». «Lo máximo», a secas, sería hacerse productor y ganar una pasta gansa poniendo el capital para los proyectos... pero tiene un par de problemas: *necesitas* ese capital, lo que no está al alcance de muchos, y a fin de cuentas tiene tanto que ver con la programación como ciertas marcas de cerveza con los partidos de Champions League. Si lo que realmente buscas es implicarte en el desarrollo de videojuegos te recomendamos que estudies Informática, Matemáticas y/o Física (a menos que lo tuyo sea el diseño, en cuyo caso *bastará* con que hayas nacido con un don natural y tengas una amplia experiencia en programas como Maya o Photoshop). Tendrás que dedicar horas y horas a comprender cómo funciona el mundo real (fuerzas, masas, movimiento...), cómo intentar representarlo (vértices, aristas, polígonos, luces...), cómo representarlo «de verdad» (sin intentarlo, sin que parezca un mal chiste), cómo pasar noches en vela esperando la cancelación de un proyecto (¿recuerdas lo de ser productor?), cómo pagar las facturas de fin de mes con *eso* que entra en casa los meses impares y que los más optimistas insisten en llamar sueldo... En fin, tampoco queremos desmoralizarte, que a lo mejor eres un *crack* y en un par de añitos te conviertes en el nuevo Dave Perry. Empieza por estudiar Informática, a ver si algún día podemos ponerte verde por haber creado un motor a saltos para un juego de PS3.
PD: Mal empezamos...
PD2: Mal seguimos. Mejor olvida el último párrafo, antes de la primera PD. Olvida lo de «Tendrás que». Olvida lo de tu futuro laboral (una utopía). Olvida que has tenido que hacer el tremendo esfuerzo de encender el ordenador para escribirnos...



VARIAS PREGUNTAS VARIAS

Hola a todo bicho viviente malhumorado que esté por ahí, me llamo Andrés y soy de Ibiza. Estoy harto de escribiros y que no me saquéis en la sección, o sea que más vale que me saquéis de una puñetera vez. Después del gustazo que me acabo de dar, ahí van mis preguntas:

1. Me he quedado atascado en el palacio del desierto en *FFXI*, ¿me podéis ayudar a salir? Estoy en la biblioteca donde se consigue el brazalete de N'Kai y no sé qué hacer a partir de ahí.
2. ¿Qué me aconsejáis para PS2, *The Mark of Kri* o *Evil Dead*?
3. ¿No podríais hacer más grande esta sección? Hay gente que le pasa lo mismo que a mí y nos quedamos muy *depres* al no vernos en la revista.
4. ¿Por qué las descargas de las demos no funcionan con los juegos originales?
5. ¿Se sabe algo de cuándo va a salir *FFIII*? ¿Será para la gris?
6. ¿Tenéis algún truco para *Time Crisis 2*?
7. ¿Qué juego me aconsejáis de pistola para la negra y que no sea *Time Crisis*?
8. ¿Cuál es la mejor pistola que ha salido hasta ahora al mercado?
9. ¿Me lo parece a mí o esto es un interrogatorio? ¿Qué opináis?
10. El primo del redactor jefe, ¿es bueno con las consolas o es que no se dedica a otra cosa?
11. A ver si mejoráis los premios de los concursos, que en algunos no merece la pena ni participar.

Bueno, este cabrXX se va a tomar unas vacaciones. Que os cunda el trabajo en la oficina, jeje, y cuidado con la Play, que es peor que el tabaco.

Andrés
Internet

Lo que el señor mande...
1. Ya será *FFIX*, que estamos hartos de leeros y tener que corregir estas cosas. Después del gustazo que nos acabamos de dar, para salir de ahí sólo tienes que apagar un par de velas que se encuentran a la izquierda de sendas estatuas. La sombra tomará la forma de un ángel, aparecerá una escalera y a partir de ahí vuelve a ser problema tuyo.
2. Todavía no hemos visto la versión final de *Evil Dead*. *The Mark of Kri* está chulo, seguramente mejor de lo que te imaginas al ver esas capturas con aspecto de dibujo animado.
3. Ya, bueno. El problema es que no hay nadie a quien le pase lo mismo que al que contesta las cartas, y por tanto no

hay nadie a quien le importen las taras mentales que sufriría al ampliar la sección.
4. Porque… porque… francamente, ¡no tenemos ni idea! En teoría deberían funcionar todas, pero el disco no lo confeccionamos nosotros (somos demasiado burros como para «confeccionar» nada) y lo único que podemos hacer es disculparnos por las descargas que vengan defectuosas. Mira lo burros que somos, mira: «Oink… oink…»
5. Si saliera lo haría para la gris, desde luego; pero tal y como dijimos el mes pasado en el reportaje dedicado a *Final Fantasy*, «de la tercera parte no hay ni rastro».
6. Trucos ninguno. Lo que sí tenemos son extras, al estilo de los *Resident Evil*. Por ejemplo, si terminas el modo Story con el arma automática, conseguirás munición ilimitada, y si terminas la misión Crisis (que consigues cuando acabas el juego por primera vez) desbloquearás el Music Player. Ah, el arma automática te la dan cuando terminas dos veces el juego…
7. Pues no hay gran cosa, y desde luego nada mejor que *Time Crisis 2*. Tienes el *Dino Stalker* de Capcom (de los *Gun Survivor* de toda la vida), el *Police 24/7* de Konami (tipo *Silent Scope*) y dentro de poco también el *Resident Evil Dead Aim*, del que hicimos una previa el mes pasado.
8. La Blaze Scorpion 3, sin duda. Tiene de todo: compatibilidad con televisores de 100 Hz, compatibilidad con G-Con, pad direccional, puntero láser, disparo automático… En realidad no tiene de todo, carece de retroceso, pero es tan buena que se le perdona fácilmente.
9. ¿Ambas cosas?
10. Hmm… ¿Ambas cosas?
11. A ver si mejoramos las cartas de los lectores, que en algunas…
Y que lo digas. A estas alturas se te deben haber acabado ya, ¿no? Je.

EL DE SIEMPRE

Queridos redactores de PlayStation Magazine, este mes he sido muy bueno, he jugado mucho a la Play y me he leído la revista entera, por eso quiero pediros unas cuantas respuestas que seguro sabréis ofrecerme:
1. ¿Sabéis si *VF4 Evolution* traerá torneos o algo parecido para jugar por Internet? ¿Qué mejoras trae? ¿Y para cuándo?
2. ¿Qué sabéis de *GT4*? ¿Alguna pantallita, quizás? ¿Habrá daños de una vez? ¿Cuántos circuitos trae? He oído cifras escandalosas, de 100 o más, pero no sé si son ciertas o incluyen las variaciones de circuitos con el famoso «II» de *GT3*. ¿Para cuándo?
3. Ahora que está de moda resucitar viejos héroes (Terminator, Robocop, Spiderman…), ¿cabría la posibilidad de que saliera algo de los Caballeros del Zodíaco? Creo que sería un gran juego de lucha en plan combates, acción, rol… ¿Sabéis algo? Vaya magias que tenían.
4. En un número anterior, creo que de verano (más o menos), en el *Feedback*, salía una pantalla flipante de un alien que parecía algo así como de PS2, por la calidad de imagen. ¿Qué sabéis de ese juego? ¿Están preparando alguno nuevo? El de PSX tenía una ambientación que a mí me acongojó más que un *Resident Evil*, y tal vez más que un *Silent Hill*.
Gracias por todo, prometo ser igual de bueno si contestáis (si no también, claro).

PD: No pongo que os mando un jamón si me contestáis, por si acaso lo hacéis y os ilusionáis… Gracias anticipadas.
Guzmán Mugarza
Internet

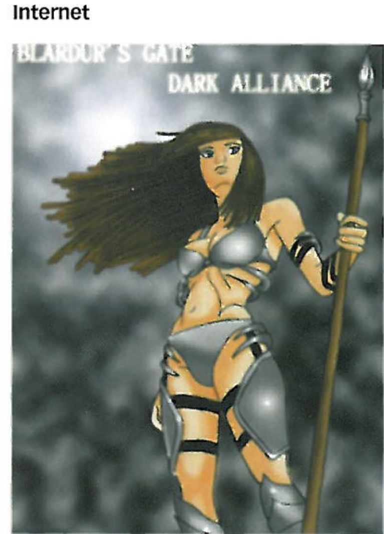
Pero pasa, hombre, no te quedes ahí. Como si estuvieras en tu casa, ya sabes…
1. La versión japonesa no trae nada de eso, así que *no vemos muy claro* que puedas llegar a jugar online en la versión europea. Lo que sí trae son varios modos de juego que no traía *VF4* (como el Quest, parecido al Weapon Master de *Soul Calibur 2*), un par de personajes nuevos y el ansiado antialias. Está previsto para mediados de julio.
2. Escribimos esto justo antes de que comience el E3, donde ya el primer día está prevista una demostración de las posibilidades del juego a cargo del sr. Yamauchi, de modo que lo que te podamos contar ahora es meramente anecdótico (comparado con lo que se supone que se va a ver -que se ha visto- allá): montones de coches y circuitos, juego online, efectos climatológicos… ¿daños en las carrocerías? Bueno, te contamos qué nos ha parecido lo que hemos visto hasta ahora, lo «meramente anecdótico»: es lo más increíble que hemos visto jamás…
3. ¡Meteoroooos! Rayos, no, no hay nada acerca de los Saint Seiya en Play, pero no hace mucho protagonizaron un «juego de lucha» en PC capaz de hacer vomitar durante horas a Leo Bassi. Miedo nos da pensar cómo se las arreglarían para hacer una chapuza semejante en PS2.
4. Casi mejor, y esto va para todos, la próxima vez que hagáis referencia a algún número anterior procuráis ser tan precisos como podáis… Lo vais a hacer así, ¿verdad? GRACIAS, GRACIAS. Hemos encontrado esa pantalla en el número 69, pertenece a *Aliens: Colonial Marines* y forma parte ya de la historia negra de la PS2 (el proyectó acabó en la basura). No pasa nada, hombre, alegra esa cara: Electronic Arts y Fox tienen un as en la manga llamado *Aliens Versus Predator: Extinction* cuyo lanzamiento está previsto para este mismo verano.

PD: Encima pitorreo…



VISTO Y NO VISTO

Hola a todos los del mundo de la Play, paso del peloteo y voy directamente a las preguntas:
1. Cuál me recomendáis, ¿*MGS 2* o *Splinter Cell*?
2. ¿Con qué nota puntuáis a *FFVIII*?
3. ¿Para cuándo vuestra página en Internet?
Se despide un fiel seguidor de *PSMag*.
Luis García Pérez
Internet



Un dibujo de MªCristo Lorenzo



1. Ambos, los dos, uno y otro. Cualquiera de ellos.
2. Le dimos un 10 en el número 35 (y lo volveríamos a hacer).
3. Seguimos en ello...

PELOTEO SÍ, PERO...

¿Qué hay, estimados señores de la estupenda, maravillosa, fantástica, etc. revista PLAYSTATION MAGAZINE? Lo pongo en mayúsculas porque os lo merecéis. Soy Víctor, tengo 12 años y unas preguntas que me podríais resolver:
1. En el juego *Word Escaries Police Change* (vaya nombrecito) me quedo atascado en una pantalla, ¿no hay algún truco para pasar de nivel?
2. ¿Por qué sois tan chulos?
3. Me encantan los trucos del primo del redactor jefe y los de Miguel Ángel Izquierdo, son muy buenos, pero yo los supero mes tras mes. Ja, ja.
4. ¿Podríais ampliar el *Feedback*? Es que es lo mejor de la revista... ¡Pero qué digo, si toda es estupenda! Reviews, previews, reportajes...
5. No puedo dejar de leer vuestra revista hasta que sale la siguiente.
6. Publicadme, por favor, que os sigo todos los meses y me encantaría ver mi nombre en una revista tan prestigiosa como PLAYSTATION MAGAZINE (otra vez con mayúsculas).
7. Vuestra directora tampoco es tan mala, si vierais a mi profe de lengua se quedaría en vuestras peores pesadillas.
Esto es todo por hoy, pero volveré. Ja, ja, ja.
Víctor Vargas Portales
Parla (Madrid)

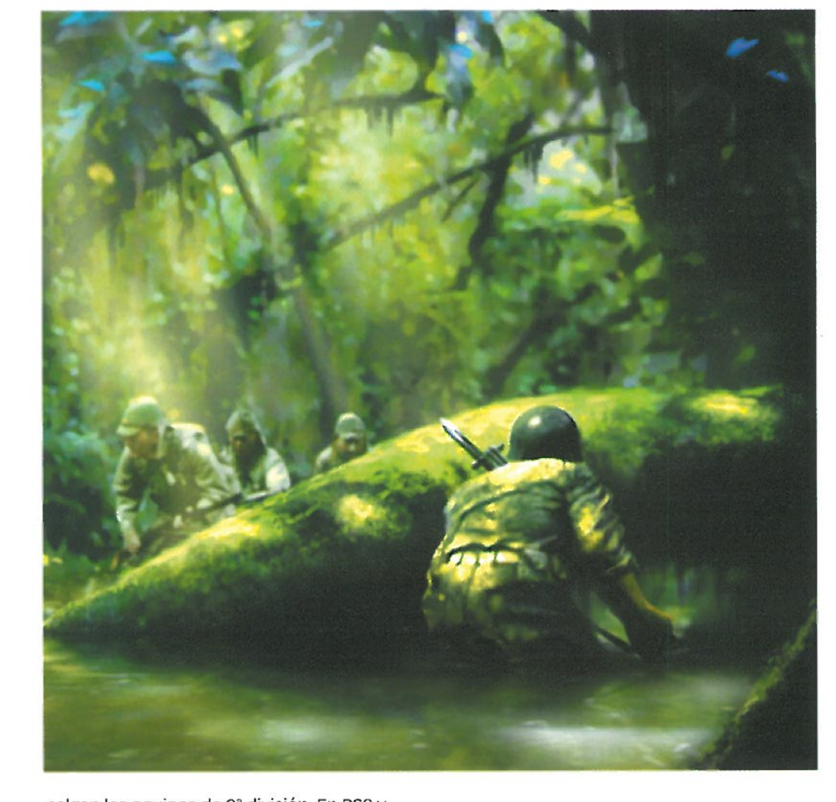
Vale, vale, ya está, hala. Prueba superada.
1. ¡Jesús! Has acertado una, y queremos creer que no ha sido a propósito... Para *World's Scariest Police Chases* (así se llama en realidad) tenemos un truco que desbloquea todas las opciones ocultas: en el menú principal pulsa Izquierda, Derecha, L1, R1, Círculo, Cuadrado, R2 y L2. Si no oyes un sonido de confirmación, repítelo las veces que haga falta.
2. ¿Chulos? ¿Nosotros? ¡Pero con quién te crees que estás hablando, chaval! No nos busques que nos encuentras...
3. Así que Miguel A. Izquierdo le da a los trucos. Interesante perspectiva, sí...
4. Tengo una pelota, que bota y que bota.
5. Pues tienes un inicio de problema, que lo sepas. ¿Renuevas al menos el ejemplar o lees siempre el mismo? ¿Y cómo haces para...? Deja, da igual.
6. Poing, poing, poing...
7. Ja, ja. No te diremos que no, nuestras peores pesadillas están llenas de figurantes como tu profe de lengua. La primera mutación del ente «Ra» se alimenta de almas como la suya...



HACIA ATRÁS, COMO LOS CANGREJOS

Hola *playmaniacos*. Me llamo Alejandro y es la primera vez que os escribo, porque necesito haceros unas preguntillas:
1. Tengo el *Pro Evolution Soccer 2*, ¿debo comprarme *Pro Evolution Soccer*?
2. Tengo el *Fifa 2003* y no consigo que me salgan los equipos de 2ª división. En PS2 y PC salen, pero como tengo una PSone...
3. En el *Feedback* del nº 76 salió una carta titulada *This Is (not) Handball 2003*. Creo que tenía razón, que nunca salen juegos de balonmano.
4. En el *Feedback* del nº 73 salió «El Siete Machos», y creo que no tiene razón. Si el primo del redactor jefe es bueno, es que es bueno. Los habrá mejores que él, pero qué más da.

PD: Por favor, publicad esta carta en el nº 79.
Alejandro Gálvez Vicente
Zaragoza



1. Estee... ¿Es una pregunta con trampa? Apenas hay diferencias entre los dos, y si nos hubieses preguntado lo contrario (comprar el segundo teniendo el primero) te hubiésemos dicho que no. Pero comprar el primero teniendo el segundo... Demonios, ¡dónde está el truco!
2. ...¿te chinchas?
3. Así es. A ver si se anima alguien, que por falta de demanda no será.
4. Y con este sensacional 2 en 1 comenzamos el ciclo de axiomas destinados a la comprensión del concepto del buen *playmaníaco*. Axioma primero: «*Si fulanito es bueno, es que es bueno*». Anexo al axioma primero, reflexión moral: «*Los habrá mejores que él, pero qué más da*». El mes que viene, más.
PD: Ooops...

NOSTRA CULPA

Hola *playmagníacos*, quisiera haceros varias preguntas.
1. Estoy muy disgustado con vosotros, ya que en el número 76 venían en la demo descargas para el *Gran Turismo*. Yo tengo el juego y no era capaz de conseguir las tres licencias, y como en la revista ponía que si lo descargabas las conseguías todas lo hice, pero antes tenía que borrar todo lo que tenía ya conseguido. Lo borré y descargué lo que venía en la demo, pero no obtuve nada de nada. ¿Cómo puedo conseguir lo que ponía en la revista?
2. ¿Creéis que puede salir una nueva entrega de Dino Crisis? ¿Cuándo?
3. ¿Por qué últimamente los juegos sólo salen para PS2, y sólo algunas piltrafas lo hacen en PSone?

PD: Espero que me respondáis sobre todo a la primera pregunta. Por favor, si no me publicáis, hacedlo por carta. Gracias.
Manuel Jiménez Correa
San José del Valle (Cádiz)

1. Vaya... Si pudiéramos poner ahora emoticonos con la cara avergonzada llenaríamos las páginas de las revistas de todo un año. ¿Has leído la carta de Andrés, poco más arriba? Lo único que podemos decir es que sentimos mucho que hayas perdido tus progresos por una descarga defectuosa, y que ojalá esto sirva para que no vuelva







a ocurrirle a ningún lector a partir de ahora. Si algún otro juego necesita una tarjeta «limpia» para la descarga y no disponéis de ella, pensáoslo dos veces antes de eliminar ningún archivo. Rayos, suena a amenaza, pero no es más que una humilde y bochornosa (dadas las circunstancias) recomendación que pretende evitar males mayores. Cuando les pongamos el pad encima a los creadores del disco se van a enterar...
2. Sale pronto, sí, pero para Xbox. En PS2 habrá que esperar acontecimientos.
3. ¿Te has preguntado alguna vez por qué *apenas* salen juegos ya para el Spectrum?

LADRILLOS Y CARRERAS

Qué pasa, chavalotes. Soy Skudero, y lo primero de todo deciros que sois los Masters del Universo Play, y que las basurillas de las demás revistas no tienen comparación con la vuestra (a ver si cuela y me publicáis el e-mail :P). Bueno, una vez cumplido el peloteo, iré al grano:
1. ¿Para cuándo *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*? ¿En qué plataformas saldrá?
2. En *GT2* tengo muchos coches buenos, pero sigo sin encontrar el Nissan R390 LM '97, ése que es negro y rojo. ¿Dónde lo consigo?
3. ¿Cuándo baja de precio la Play 2? Es que los eurillos no me dan para pillarla. Yo había pensado que, como sois tan buena gente, me la podíais cambiar por un Ladrillo 64. ¡Os la doy con todos los juegos de Pokémon! Si os interesa, ya sabéis mi dirección de e-mail...
4. A Javi le quiero decir que se meta conmigo, a ver qué cosas me dice.
5. ¿Va a salir algún buen juego para PSone en los próximos meses?
6. En el *PES2* de PS2 dicen que se pueden hacer colas de vaca, subir al portero para rematar un corner y pasarse el balón de atrás a adelante. ¿Es eso cierto? Y de serlo, ¿cómo se hace?
7. Por último, decidme cuál es el mejor piloto para jugar en *CTR* al modo contrarreloj. Yo los tengo a todos menos a Nitros Oxide.
Bueno, creo que va siendo hora de dejar de molestaros. Pensaos lo de cambiar la PS2, que es muy buena oferta...

PD: Si alguien quiere hablar de *PES2*, *GT2* o *CTR*, que me agregue a su Messenger. El mío es: macro_diablo@hotmail.com
Skudero
Internet

1. Para junio, en PS2 y PC (al menos en un principio).
2. Cierto, el R390 GT1 LM Race Car '97 es canela fina (*tope exquiso*, que diría un amigo nuestro), y si tienes suerte lo obtendrás al ganar la carrera de resistencia de Grand Valley.
3. ¡Con todos los juegos de Pokémon! ¿Crees que amenazándonos vas a conseguir algo?
4. También es que no las piensas, decirme esto justo después de la pregunta del Ladrillo...
5. Que nosotros sepamos, no. Pero como ahora los juegos de PSone se hacen en dos patadas, quién sabe. Aunque, por otra parte, el hecho de que se hagan en dos patadas nos empuja a seguir pensando que no...
6. *Más o menos*. La «cola de vaca» sale a veces con jugadores de calidad, cuando reciben de espaldas presionados por un rival y mueves el pad con delicadeza (esto es esencial) hacia la diagonal correcta. Los porteros suben automáticamente en los saques de esquina cuando vas perdiendo y el partido está terminando, mientras que eso de pasar el balón de atrás a adelante... lo más que hemos visto es pasarlo por encima pero hacia atrás, en algunos pases o despejes, nunca hacia delante de tacón (¿?).
7. Está difícil, ¿eh? Tú mismo, según lo cómodo que te encuentres con ellos. ¿Prefieres la velocidad punta de Dingodile y Tiny Tiger al equilibrio de Crash y Neo Cortex?
Hala, hala.

LA TIRA POR ALBERT SANTANACH

ESOS MARAVILLOSOS AÑOS









Salón del Entretenimiento Electrónico y la Cultura Digital

1ª Copa del Mundo de Deportes Electrónicos (WarCraft III, UT, CS y +)

Área de Videojuegos S2e (PCs, videoconsolas, móviles)

Encuentro de Desarrolladores Multimedia

Área DJ & VJ

Dance Mat

Net Chess

Peque Play S2e

Simulación

Video digital

Muestra del III Festival Internacional de Cine Comprimido

Y Talleres, Conferencias, Actividades Wireless, Competiciones...

SALÓN DEL ENTRETENIMIENTO ELECTRÓNICO - ELECTRONIC ENTERTAINMENT SHOW

De 11:00 a 24:00 h

¿Aburrido?

www.s2eonline.com

Del 26 al 29 de Junio

Pabellón de Cristal | Casa de Campo

Madrid

Organizado por:

E. J. KRAUSE & ASOCIADOS ESPAÑA

En colaboración con:

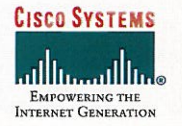












Otros límites

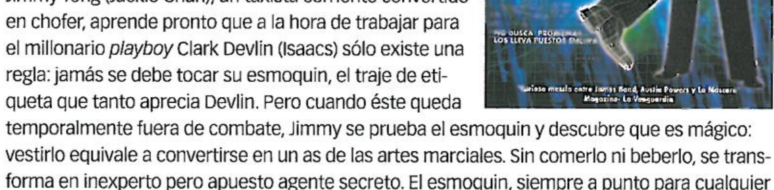
Porque no todo en esta vida es jugar a «la Play»

NOVEDADES EN VÍDEO Y DVD

El ESMOQUIN

Alquiler en VHS y DVD a la venta a partir del 25 de junio
Lanzamiento: 21 mayo
Director: Kevin Donovan
Intérpretes: Jackie Chan, Jennifer Love Hewitt, Jason Isaacs.
Género: Acción
Universal Pictures

Jimmy Tong (Jackie Chan), un taxista corriente convertido en chofer, aprende pronto que a la hora de trabajar para el millonario *playboy* Clark Devlin (Isaacs) sólo existe una regla: jamás se debe tocar su esmoquin, el traje de etiqueta que tanto aprecia Devlin. Pero cuando éste queda temporalmente fuera de combate, Jimmy se prueba el esmoquin y descubre que es mágico: vestirlo equivale a convertirse en un as de las artes marciales. Sin comerlo ni beberlo, se transforma en inexperto pero apuesto agente secreto. El esmoquin, siempre a punto para cualquier lío que se presente, lanza a Jimmy y a su deslumbrante compañera (Love Hewitt) a un peligroso mundo de espionaje internacional.



VEREDICTO: **Buenos, malos, chica mona, hombre normal y corriente convertido en héroe y las consabidas acrobacias humorísticas de Chan son todo lo que ofrece este filme.**

EL PIANISTA

Alquiler en VHS y DVD
Lanzamiento: 28 mayo
Director: Roman Polanski
Intérpretes: Adrien Brody
Género: Drama
Buena Vista Home

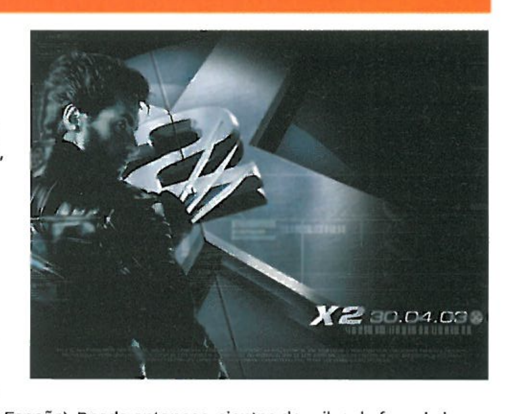


Basada en el libro autobiográfico de Wladyslaw Szpilman, recoge la vida de este famoso pianista polaco a partir del estallido de la II Guerra Mundial. Él y su familia, como tantos otros millones de judíos, fueron desalojados de su casa y apiñados en el gueto de Varsovia, donde sobrevivió como pudo. La película de Polanski -él mismo sobrevivió al bombardeo de Varsovia y a los campos de concentración nazis- nos muestra la realidad de ese periodo con una objetividad sorprendente: hay polacos buenos y malos, judíos buenos y malos, alemanes buenos y malos.

VEREDICTO: **Preciosa, profunda y desgarradora película, la más personal de Polanski. Interpretaciones magistrales y escenas que dejan huella en la memoria del espectador. Ganadora del Oscar al Mejor Director, al Mejor Actor y al Mejor Guión Adaptado.**

NOVEDADES EN CINE

X-MEN 2



Estreno: 30 abril 2003
Intérpretes: Hugh Jackman, Halle Berry, Ian McKellen, Patrick Stewart, Famke Janssen
Director: Bryan Singer
Distribuidora: Fox

Han pasado 40 años desde que Stan Lee y Jack Kirby imaginaron, allá por septiembre de 1963, la primera aventura de los X-Men, titulada sencillamente *Uncanny X-Men* (*Los Insólitos X-Men* fue su título en España). Desde entonces, cientos de miles de fans de los mutantes han esperado una adaptación cinematográfica que estuviera a la altura de unos personajes que, más allá de sus increíbles poderes, simbolizan la lucha por la aceptación social de lo «diferente». El universo fantástico descrito por Lee y dibujado por Kirby saltó definitivamente a la gran pantalla en 1999 de la mano de Bryan Singer (*Sospechosos habituales*) en una superproducción que si bien no llenó a los siempre exigentes seguidores de la serie, demostró que un cómic es algo más que una historieta para soñadores, sea cual sea su edad. Tres años después de conocer al Profesor Xavier, Magneto, Lobezno, Tormenta, Pícara, Mística, Cíclope y a la doctora Jean Grey, Singer vuelve a insistir en este planteamiento con unos personajes más maduros y conscientes de su enorme poder. Una fuerza sobrehumana que, sin embargo, no les libera de sufrir ante la idea de defender a la misma humanidad que ha jurado acabar con ellos. Y es que en esta segunda entrega los mutantes han pasado de ser una especie diferente y extraña, que causaba miedo entre la población, a formar una amenaza real para los seres humanos. El responsable de este cambio es el coronel William Stryker, interpretado por el veterano Brian Cox (*El caso Bourne*), quien se erige como un ferviente defensor de la Ley de Control de Mutantes, tras el intento de asesinato del Presidente de EE.UU. por parte de un misterioso mutante llamado Rondador Nocturno (Alan Cumming). Apoyado por el gobierno, Stryker pondrá en marcha un plan para acabar con el grupo del profesor Xavier (Patrick Stewart), quien se verá obligado a aliarse con su tradicional enemigo, el siniestro Magneto (Ian McKellen), y Mística (Rebecca Romjin-Stamos) para enfrentarse a Stryker y los suyos. También repiten Hugh Jackman como Lobezno, Halle Berry en el papel de Tormenta y Famke Janssen en la piel de la doctora Jean Grey. A ellos se unirán Pyros (Aaron Stanford) y el Hombre de Hielo (Shawn Ashmore), el eterno enamorado de Pícara (Anna Paquin).

Esta paradoja en la que se enfrentan la lealtad y la traición, el amor y el odio; y que ya constituyó uno de los ejes más importantes del cómic original, es también el núcleo de una película que, de nuevo, huye de los convencionalismos del género de acción. Claro que hay increíbles efectos especiales y espectaculares secuencias que te dejan pegado a la butaca (la presentación de Rondador Nocturno es un buen ejemplo de la combinación de ambos ingredientes), pero nunca son gratuitos ni derivan hacia el exhibicionismo. Al contrario, Singer calcula con tanta precisión los gramos de adrenalina que el mensaje de la película, convertido en un canto a todo aquello que nos hace únicos en el diálogo que mantienen Magneto y Pyro, sobrevive al recuerdo de las imágenes. Un mensaje simple, si se quiere, pero necesario para recordarnos que las diferencias (color, creencias, forma de vida, aptitudes, etc.) no deben alimentar el miedo, ni propio ni ajeno, y que la vida es una búsqueda continua de nuestro lugar en el universo.

NOVEDADES MUSICALES

IX FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICÀSSIM

BLUR, PLACEBO, BECK, MOBY Y SUEDE, EN EL FIB 2003

Tras el desbordante éxito de la edición del año pasado -35.000 personas llenaron cada día el recinto del festival, que agotó todos los abonos y entradas-, el FIB regresa este año con un cartel que, como siempre, apuesta por pesos pesados del pop-rock alternativo y por una variada propuesta de bandas de diversa procedencia y cuna musical. Durante los días 8, 9 y 10 de agosto, convivirán en el recinto del FIB clásicos con nuevos promesas, representantes del rock y el pop con estrellas de la música electrónica y experimental.

Blur y Suede, dos de los máximos representantes del rock británico de la década pasada, coinciden por tercera vez en Benicàssim, el festival que ya les unión en 1997 y 1999. La banda de Damon Albarn es quizá una de las más esperadas, ya que presentarán en directo su nuevo trabajo, *Think Tank*, su primer álbum de estudio en cuatro años. Placebo también vuelve al escenario verde con disco nuevo bajo el brazo: *Sleeping with ghosts*.

Otros platos fuertes de esta novena edición son la banda de punk electrónico neoyorquina Suicide, el ecléctico Beck, Travis, el grupo de «alt country» Calexico y el pop intimista de los escoceses The Delgados.

Las últimas tendencias de la electrónica internacional estarán representadas por Miss Kittin, Chicks on Speed, la *indietrónica* de The Postal Service, el electro-rock de Death in Vegas o la «electrónica de masas» de Groove Armada y Moby.

En total, un cartel que reunirá a un centenar de artistas, bandas y DJ's y que ya ha sufrido su primera y lamentabilísima baja: The Flaming Lips.

Para conocer la lista completa de grupos confirmados y todo lo que quieras saber sobre el Festival de Benicàssim, consulta la web oficial: www.fiberfib.com

PLACEBO





DEATH IN VEGAS

BECK



MISS KITTIN



NOVEDADES MUSICALES

LA OREJA DE VAN GOGH



«LO QUE TE CONTÉ MIENTRAS TE HACÍAS LA DORMIDA»
Lanzamiento: Disponible
Compañía: Sony Music

Nos hallamos ante uno de esos grupos con los que no cabe el término medio: o les amas o les odias. Los mismos factores que hacen que sus fans les idolatren sirven a sus detractores para vilipendiarlos. Lo que unos les ven de románticos, tiernos o accesibles, otros se lo ven de cursis, blandengues y comerciales. Las canciones que unos encuentran pegadizas, son pegajosas para los otros. La característica voz de Amaia, perfecta y sensual para unos, resulta acaramelada e impostada para el resto.
Polémicas aparte, el caso es que con este nuevo disco (el titulito también se las trae), La Oreja de Van Gogh se enfrenta al difícil reto de continuar/superar las ventas alcanzadas por sus dos anteriores trabajos: *Dile al sol* y *El viaje de Copperpot*. Es probable que lo consigan, pero seguramente será por factores extra musicales (hoy en día la promoción lo es casi todo en el *mundillo* discográfico), pues este trabajo escarba de nuevo en las mismas coordenadas musicales pero carece de esos pegadizos singles que encumbraron a sus predecesores en las listas de éxitos. Tan sólo *Puedes contar conmigo* cumple el expediente en el apartado de canciones tarareables hasta por tu abuelita, y su pretendido intento de explorar otras temáticas más allá del romanticismo con temas como *Un mundo mejor* (sobre Cuba) o *Geografía* (sobre el espinoso tema del nacionalismo) hacen pensar en aquello de zapatero a tus zapatos_ Aún peor resulta su incursión en la música disco (!) con la última canción del álbum. Gustará a sus incondicionales y dará nuevos elementos de escarnio a sus detractores.

MADONNA

«AMERICAN LIFE»
Lanzamiento: Disponible
Compañía: Virgin

Cabría hacer una comparación entre David Bowie y Madonna, no tanto en cuanto a sus parámetros musicales, que obviamente son muy distintos, sino en lo relativo a su camaleónica capacidad de autorreciclaje y su habilidad para, más que estar siempre a la moda, marcarla repetidamente. A estas alturas de la vida, la Ciccone ha sido ídolo de las quinceañeras, «chica material», musa de Gaultier, diva erótica, madre, actriz_ Ha convivido permanentemente con el escándalo, jamás se ha mordido la lengua, ha conocido las mieles del éxito y también los sinsabores del fracaso y, en resumen, está absolutamente de vuelta de todo. Y *American Life* es precisamente su testimonio acerca de su madurez como artista y persona, y por encima de todo su peculiar visión del llamado «sueño americano», del que acaba concluyendo que «nada es lo que parece». En lo musical, este trabajo se muestra bastante cercano a los derroteros que marcaron su anterior disco, y aunque en conjunto resulte inferior a sus mejores obras –en especial comparado con *Ray of light*–, contiene un ramillete de buenas canciones que combinan acertadamente los sonidos electrónicos con las guitarras acústicas. En ellas Madonna aprovecha para hablarnos de su visión de Hollywood, de la maternidad y de muchas de las cosas buenas y malas de nuestra sociedad actual. Hay profusión de temas bailables, pero también alguna balada (*X-Static Process*). Como era de esperar, el disco destaca por una producción intachable con algunos arreglos que curiosamente recuerdan de forma inevitable al «techno pop» de los 80. Canciones como *Love profusion*, *Hollywood* o *Intervention* son los potenciales singles que continuarán el camino abierto por *American Life*, la canción que da título al disco, en el que se incluye el tema *Die another day*, creado para la banda sonora de la última entrega de las aventuras de James Bond.

GUÍA: RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

EL DESIERTO DE LOS KNAAREN

DENTRO DE LAS CUEVAS

Salta encima de los huesos y entra en la boca abierta de la calavera gigante. En el cañón, salta de plataforma en plataforma para afianzarte el helicóptero. Utilízalo para alcanzar el nivel superior. Encontrarás la cadena al otro lado del puente. Utilízala para llegar a la cueva superior. Entra y hazte con el francotirador para destruir la jaula en la otra parte del pasadizo y libera a los teensies. Hazte con el poder de fuerza para derribar la puerta que hay un poco más abajo. Déjate caer en la siguiente zona.

Evita al knaaren y ve por el camino que acaba de dejar. Cuando llegues al borde del abismo, ve hacia abajo y recoge el francotirador. Utilízalo para destruir la jaula colgante. Utilízalo una vez más para hacer sonar el gong y que el knaaren se mueve. Ve rápidamente hacia arriba, hazte con la cadena y alcanza la cueva superior.

Déjate caer de nuevo en una zona nueva. Acaba con los espectros invisibles. Recoge el huevo de roca y colócalo en el pedestal. Se abrirá una puerta. Entra en la pequeña habitación y hazte con el francotirador. Utilízalo para que suene la campana y, cuando los knaaren se vayan, cruza el pasadizo y pasa por la pequeña apertura de tu derecha.

Acaba con los espectros y hazte con el nuevo huevo de roca. Cada vez que aparezca, pon el huevo en el suelo, mata al espectro y vuelve a recoger el huevo. Finalmente, ponlo en el pedestal.

Se abrirá una puerta. Pasa por ella. Hazte con el francotirador para hacer sonar el gong. Los knaaren se marxarán. Continúa por la próxima sala. Una vez más, acaba con los espectros y recoge el huevo de roca. Cada vez que aparezca, pon el huevo en el suelo, mata al espectro y vuelve a recoger el huevo. Finalmente, ponlo en el pedestal.

LA ESTATUA GIGANTE

Atrae al knaaren hasta la losa que hay en el centro de la sala, detrás de la gran estatua. Cuando alcance el escalón del suelo, activará las plataformas móviles. Alcanza la cima de la rampa de la parte izquierda de la habitación. Salta de plataforma en plataforma. Utiliza la cadena para llegar a la parte trasera de la estatua del buitre. Libera a los teensis y utiliza el helicóptero para volar hacia la salida.

EN EL LABERINTO

Nada más empezar, te enfrentarás a un grupo de knaarens en el pasadizo. Esquívalos y vuelve atrás para encontrar un pequeño rincón. Ve hacia arriba. Ve hacia delante por el borde y agárrate fuerte. Salta detrás de la piscina verde.

Cruza el pasadizo y hazte con el francotirador al final del borde. Utilízalo para hacer sonar la campana. Cuando los knaaren se hayan marchado, alcanza la otra parte del borde (donde estaban antes los knareen) y hazte con la cadena. Ve hacia arriba y cruza por la cueva. Utiliza la cadena para alcanzar la pequeña plataforma que hay detrás del centinela (si te caes en la habitación del garfio, corre hacia la empuñadura de hueso, sube y esquiva las rocas que caen para volver a la sala original). En la siguiente habitación, ve hacia delante y salta en el puente inferior detrás de los knareen. La siguiente sala es la Torre Circula Uno. Deberás hacer sonar 2 campanas (con el francotirador) y esquivar dos veces a los guardias para alcanzar la cima. Después ya puedes salir del nivel.



¡ESCAPA!
Antes de que cante un gallo, estarás rodeado de knaareen. La única salida es saltar hacia el abismo. Entra en la habitación construida a base de pequeños bloques de piedra. Recoge el huevo de roca y llévalo hasta el pedestal que hay en la otra parte de la habitación, abriéndote camino a través de las piedras que caen. Cruza el siguiente pasadizo y vuela corre hacia el knareen para llegar a una habitación inundanda por una extraña substancia verde. Ve de plataforma en plataforma para llegar al camino superior. Al final, serás capturado por los knareen y deberás enfrentarte al jefe en el siguiente nivel.

Habitación secreta: en el centro de la habitación inundada, puedes ver una especie de pared para escalar. Agárrate a ella para llegar a la sala secreta.

LUCHA CONTRA REFLUX EN EL POZO DEL INFIERNO
Haz lo siguiente para derrotar al rey knareen: esquiva sus ataques y dispara a su vara mágica cada vez que se siente para descansar. Puedes utilizar el poder de la fuerza que encontrarás alrededor de la zona de combate.

UN NUEVO PODER
Acaba con el primer enemigo y aprende a utilizar tu nuevo poder. Absorbe energía del lum oscuro. Acaba con el segundo enemigo y utiliza el tornado para salir del mapa.

DE VUELTA A LA SUPERFICIE
Ve hacia delante por los huesos. Termina con el primer enemigo (asegúrate de acabar con el hechicero en primer lugar) y después acaba con los dos monstruos voladores. Salta encima de las burbujas de Globox para liberar a los teensies y hazte con el poder de fuerza. Destruye la puerta.

Libera a los teensies para hacerte con el tornado. Utilízalo para acabar con los cuatro echassiers. Después acaba con los cuatro enemigos voladores y hazte con la cadena. Utilízala para pasar por encima de las cajas de madera y encaminarte por buen camino. Dispara al gran *tocador* de campana (acaba con el hechicero primero) hasta que retroceda y caiga en el fuego. Ve hacia la salida.

Habitación secreta: después del combate con la campana, salta detrás del fuego para caer dentro de un agujero y llegarás a la sala secreta.

EL TERCER DOCTOR TEENSIE

Camina encima de las piedras en la entrada para aplastar a los hoodlums con los pilares. Salta encima del pilar en la zanja y salta hacia la esfera iluminada.

Habitación secreta: en la zanja, justo detrás del pilar, hay una entrada (un agujero) a la sala secreta. Utiliza el teleportador para abandonar la habitación.

EL ATAJO MÁS LARGO

LÍMPIATE LOS ZAPATOS

Después del discurso con los teensies, utiliza el teleportador para llegar a la nueva habitación. Derrota al zapato para hacerte con la cadena. Alcanza las habitaciones superiores y hazte con todas las coronas. Utiliza el teleportador para llegar a la primera habitación. Camina encima del pedestal para abrir la puerta. Avanza al siguiente nivel.

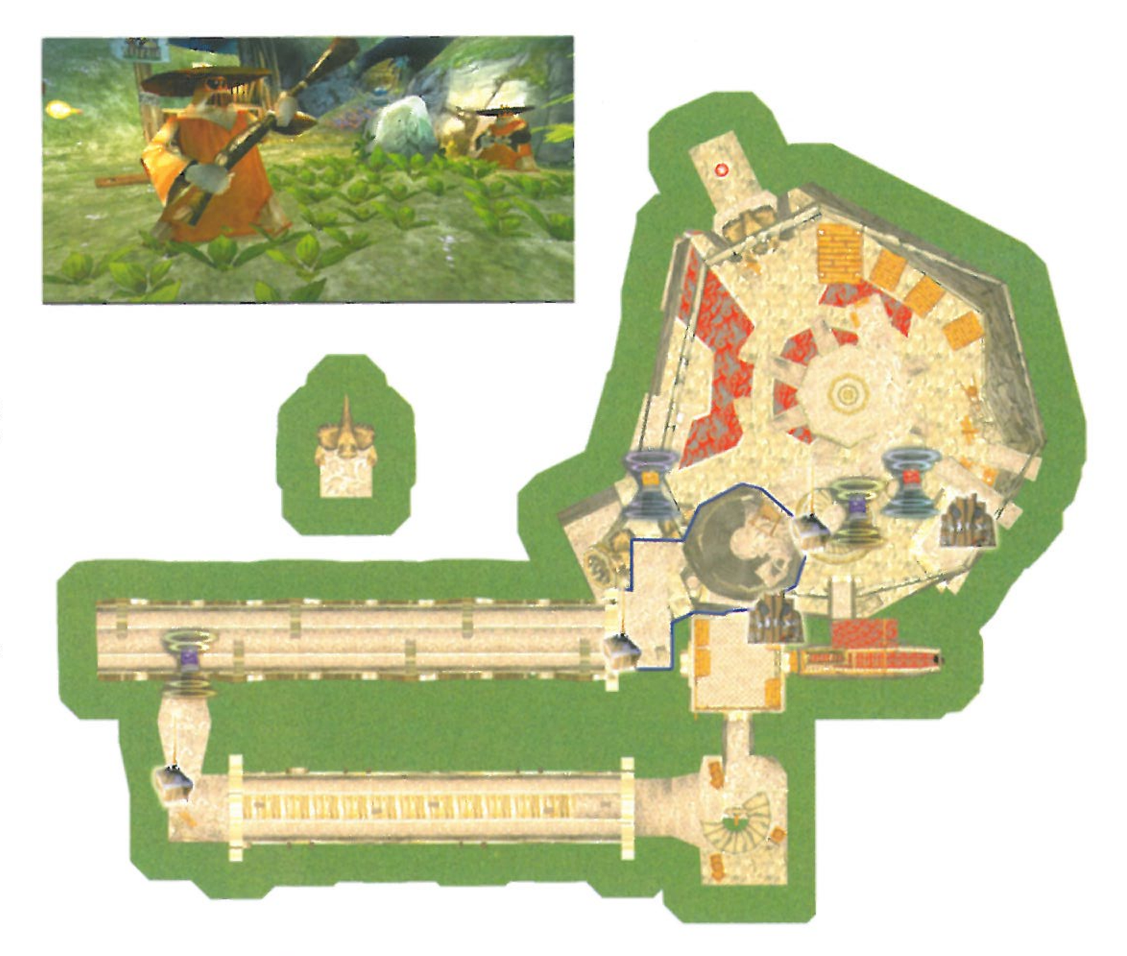
Habitación secreta: en la habitación que hay un montón de ganchos, puedes ver una ventana escondida que se refleja en el suelo. Salta hacia la pared

LÍMPIATE LAS GAFAS

Ve por el pasadizo de la izquierda. En la primera habitación, camina por encima de la losa y salta encima de las plataformas móviles para alcanzar la sala de las coronas. Sigue adelante para llegar a la salida.

Utiliza los espejos para descubrir la plataforma y recoger todas las coronas. Utiliza el espejo en la última habitación para ver la salida final. De vuelta en la primera sala, camina sobre el pedestal y ve hacia arriba hasta el próximo nivel.

Habitación secreta: en la sala grande con todas las platafromas, detrás de la segunda puerta hay un problemita en la pared. Acumula poder para romperla. Aparecerá una sala secreta.



FLEXIONA LOS MÚSCULOS

Ve por el camino de la izquierda. Camina por encima de la losa y salta sobre las plataformas móviles para alcanzar el borde opuesto antes de que la puerta se cierre. Recoge las coronas. En la habitación llena de pinturas, dispara a los interruptores para ir hacia arriba. Recoge más coronas. Después del puente, recoge todas las coronas a lo largo de la escalera y después dirígete hacia arriba.

Dispara al interruptor des de ambos lados (izquierda y derecha) para mover la plataforma hacia delante y recoger más coronas.

Después del puente, a tu izquierda, salta sobre las plataformas para alcanzar algunas coronas más. A la derecha de este mismo puente, deberás saltar rápidamente de borde en borde para afianzarte las últimas coronas.



Vuelve a la entrada de la habitación y camina sobre el pedestal. Si has recogido todas las coronas, se abrirá una puerta. Entra y, cuando estés en la playa, ve hacia delante hasta el bote para acceder al siguiente nivel.

Habitación secreta: justo antes de la habitación con las pinturas, hay una pequeña ventana de cristal emplomado. Si acumulas poder y disparas hacia la ventana, dará una vuelta y caerá una pintura. Salta dentro del agujero para llegar a la sala secreta.

LA CIMA MÁS ALLÁ DE LAS NUBES

EL BARCO DEL AMOR

En este nivel, deberás disparar y matar todo el pescado mecánico con el cañón. Utiliza el helicóptero para alcanzar la popa del barco.

NADIE PUEDE OIR TUS GRITOS...

Dispara al primer enemigo hasta que retroceda lo suficiente, para alcanzar el poder de fuerza. Utilízalo para acabar con él. Dispara al segundo enemigo de la misma forma para hacerte con el helicóptero. Utilízalo para liberar a los teensies y recoger el poder de la cadena. Utilízalo para llegar al primer globo. Salta encima de él para acceder a la nueva zona.

Termina con todos los enemigos que se acercan y utiliza el helicóptero para ir hacia arriba. Salta de globo en globo para entrar en la cueva. Salta encima de las cajas, cuélgate del tejado y hazte con el poder de fuerza para derribar la puerta.

Destruye la primera caja de diner para conseguir el francotirador. Utilízalo para acabar con el enemigo que lanza granadas. Escala los andamios utilizando los globos y la cadena. Ve hacia abajo del cañón y termina con el primer enemigo con la ayuda del poder de fuerza. Escala los andamios y acaba con los enemigos, utilizando diferentes poderes que encuentras por el camino. En la cima, libera a los teensies y hazte con la cadena. Vuelve atrás rápidamente en el cañón y utiliza la cadena y los globos para alcanzar la salida.

Habitación secreta: en la zona en la que hay dos jefes voladores, salta encima de algunos globos para llegar a la pequeña plataforma. Encuentra la entrada de la habitación detrás de tres árboles

VIAJE GRATIS

Termina con los dos primeros enemigos, después deslízate hacia el final del mapa. Debes llegar al final de la rampa antes que Globox

CUARTEL GENERAL DE LOS HOODLUMS

UNA ESCALERA DE CAJAS

Baja por las escaleras y salta encima de las cajas a lo largo de la pared para recoger el francotirador. Utilízalo para liberar los teensies al otro lado del pasadizo. Ve hacia abajo y utiliza lafuerza para derribar la puerta. Dispara al interruptor para acceder a una pasarela. Crúzalo. Hay un enemigo protegiendo un pedestal. Acaba con él y camina encima del pedestal. Globox caminará sobre el otro pedestal y, esta acción abrirá la puerta. Ve hacia el pasadizo y toma la escalera. El suelo caerá a trozos.

En la siguiente habitación, salta encima de las cajas flotanes para alcanzar la cima de la sala. Hazte con las piedras y llévalas (evitando las granadas) hasta los pedestales para abrir las puertas. Mata al enemigo que lanza grandas, hazte con la fuerza y derriba la puerta. Dispara al interruptor y ve hacia

abajo. Mata al hechicero y dispara a la campana hasta que caiga en la lava.

Después de que Globox quede atrapado, utiliza las cuerdas para llegar a lo más alto de la sala. Acaba con el último hoodlum, hazte con el poder de fuerza y destruye la puerta para avanzar al siguiente nivel.

Habitación secreta: en la primera habitación, hay un pequeño acceso en lo alto de la pared (con cajas)

CAMPAMENTO DE ENTRENAMIENTO DE LOS HOODLUMS

Termina con los enemigos en la primera sala. En la segunda, utiliza el francotirador para activar la palanta. Tócala una vez. Un hoodlum llegará para arreglarla. Acaba con él primero y vuelve a darle a la palanca de nuevo.

Ve por las cajas y termina con los dos nuevos hoodlums. Utiliza la fuerza para derribar la puerta.

Después del deslizamiento, hazte con la roca y cruza el puente, esquivando los disparos. Pon la roca en el pedestal y acaba con todos los enemigos. Quédate delante de la ventana y dispara a los paneles que contienen imágenes de Rayman y Globox. No toques el panel.

Cuando la puerta empiece a abrirse, ve a través de ella hasta el siguiente nivel.

EN LO ALTO

Salta encima de las cajas para alcanzar la escalera. Sube para acceder a la pasarela. Crúzala saltando encima de las plataformas y termina con los hoodlums que salgan de las jaulas.

Dale a la palanca y después ábrete camino a través de las diferentes cintas transportadoras, ascensores y otra maquinería. Cuando llegues a la sala con el Hrock, acaba con el hechicero y hazte con el poder de fuerza para terminar con Hrock

Habitación secreta: en la máquina grande cerca de la cintra transportadora, hay un agujero. Para entrar y acceder a la sala secreta, salta des del ascensor (que se activa con la palanca)

LA MÁQUINA LOCA

Ve hacia delante para llegar hasta el jefe. Para acabar con él, dispara la interruptor principal para incrementar la presión. Cuando alcance el máximo, aparecerán 2 enemigos. Mátalos. Repite la operación hasta que el jefe caiga.

EN LO MÁS ALTO

Cruza rápidamente el nivel, evitando todas las trampas del camino.





LA TORRE DE LEPTYS

LA ARTILLERÍA PESADA DE LOS HOODLUMS

Termina con todos los enemigos de la primera sala, recoge el poder de fuerza y destruye la puerta. Cruza la habitación inundada de lava saltando por encima de las cajas. Acaba con todos los enemigos de la segunda sala. Derrota al segundo zapato en esta fase. Utiliza el helicóptero para agarrarte a la pared.

Utiliza la cadena para ir hacia arriba con los diferentes ganchos que hay. De vuelta en la primera sala de este nivel, acaba con los enemigos y utiliza el helicóptero para alcanzar la plataforma. Cuélgate del techo y ve hacia la torre. Utiliza todos los elementos (globos, gancho, pared) para abrirte camino hacia lo más alto de la torre.

Encuentra el poder de fuerza en un pasadizo y vuelve para destruir la puerta. Una vez más, cuélgate del techo para terminar este nivel.

ALTURAS AÚN MÁS ALTAS

En primer lugar, acaba con los dos enemigos voladores. Sube por las escaleras hacia arriba de la torre. Hazte con la cadena y sube hasta la plataforma para coger el francotirador. Salta encima de los globos para llegar al borde superior. Salta encima de la torre giratoria y libera a los teensies. Utiliza la cadena y los globos para llegar al último nivel de las escaleras. Salta encima de la torre giratoria para hacerte con el helicóptero. Vuelta hasta la cima de la torre. Mata a los enemigos voladores. Utiliza la cadena para abandonar la zona.

Llegas delante de otra torre. Sube. Utiliza el helicóptero para llegar a la pequeña grieta de la pared opuesta. En la siguiente habitación, utiliza el francotirador para acabar con el enemigo volador. Salta sobre las plataformas, hazte con la cadena y utilízala en el gancho para continuar. Salta encima de los globos para acceder al siguiente nivel.

VUELA ALTO

Acaba con todos los enemigos que veas.

EL COMBATE FINAL

El duelo contra Reflux.

En primer lugar, debes destruir su escudo para obtener la cadena. Después, utiliza el poder de fuerza para patearle el trasero (intenta esquivar sus ataques).

En segundo lugar, debes dar vueltas por toda el área para hacerte con la cadena y utilizarla en el lado opuesto de la zona y conseguir el poder de fuerza.

Entonces, salta encima del brazo de Reflux y dispara a las llamas azules del geiser que tiene en su espalda.

Finalmente, utiliza el helicóptero para alcanzar la plataforma que contiene el poder de francotirador. Utilízalo para disparar a Reflux.

Habitación secreta: al principio del mapa, si pasas cerca de la pared y dispones de 45.000 puntos (conseguidos en los mapas de las torres), aparecerá una sala secreta.

Habitación secreta 2: en la tercera fase del combate, déjate caer en la escalera más alta, en un agujero escondido y, llegarás a otra zona secreta.

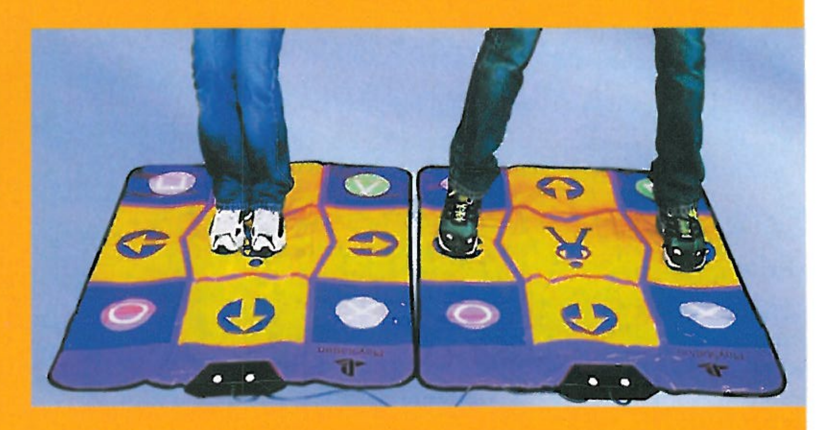
EL FINAL

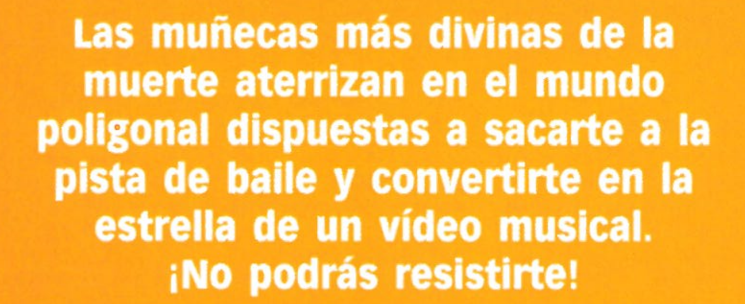
En primer lugar, debes disparar el escudo y destruir todos sus proyectiles. Cuando caiga al suelo, dispara a todos los enemigos que intentan recargar su escudo. Repite esta operación para terminar con Reflux.

CONCURSO
Bratz









Las muñecas más divinas de la muerte aterrizan en el mundo poligonal dispuestas a sacarte a la pista de baile y convertirte en la estrella de un vídeo musical. ¡No podrás resistirte!







La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO ***Bratz***

PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. **Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.**
2. **No existen premios en metálico alternativos.**
3. **Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.**
4. **El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.**
5. **El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.**
6. **La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.**

La pregunta

¿Cuántas son las muñecas Bratz?

1.- 4
2.- 6
3.- 5

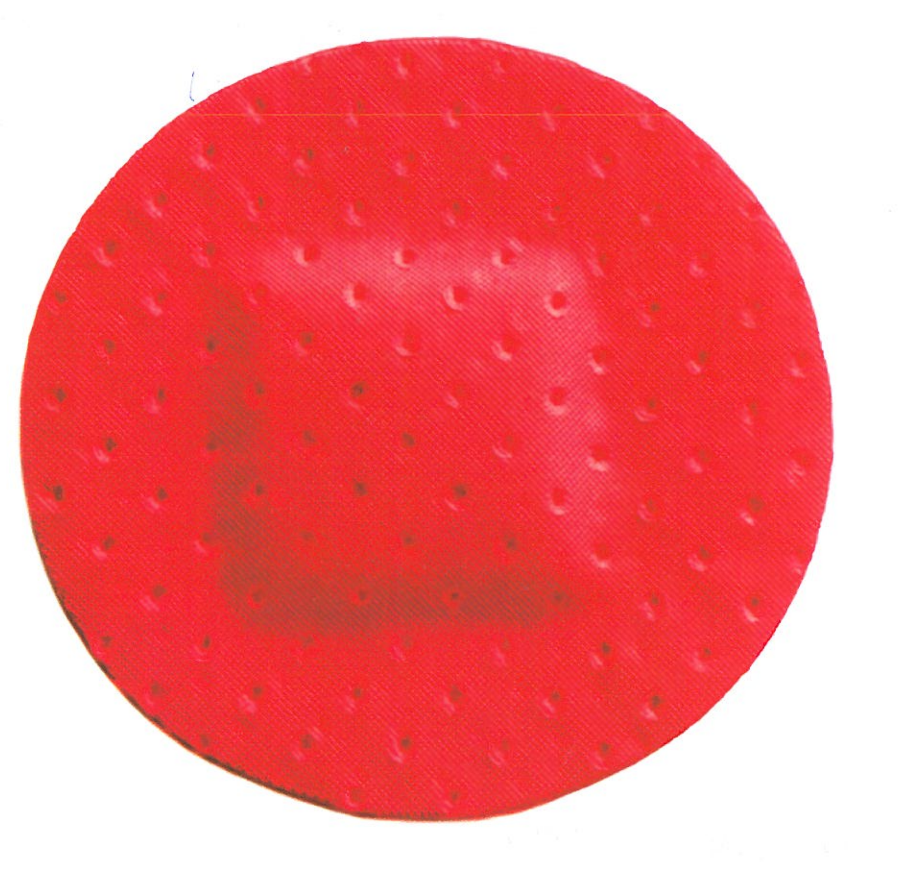
El premio

Ubi Soft y *PlayStation Magazine* sortearán **10 lotes compuestos por un videojuego *Bratz* y una alfombrilla para bailar** en lugar de darle al Dual Shock entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.



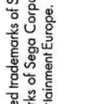






MADE IN JAPAN







AVENTURAS

"TROTAMUNDOS"



La última aventura la viví durante mis últimas vacaciones en Benidorm. ¡Había allí más dinosaurios que en el parque jurásico del Spielberg!



MOVIMIENTOS INFALIBLES

ARMY MEN 3D
Acciona la pausa durante la partida y, a los dos segundos, pulsa
Todas las armas □, ○, R1, L1, R1, R2
Invencibilidad □, ○, L1, L1, R1
Sargento invisible ○, ○, L1, L1, L2
Selección de nivel ○, R1, L1, L1, R1 (en el menú principal)
Niveles secretos □, □, □, □, □

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
En la pantalla de trucos, introduce la secuencia siguiente para acceder a todos los trucos
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○, ○, ○, ○, ✕, ✕, ✕, ✕, □, □, □, □, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible]

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING
Si ensartas al enemigo en la motosierra giratoria, conseguirás una salida ingeniosa si pulsas △. En ocasiones, gracias a esta técnica te embolsas mejores reforzadores

FEAR EFFECT
Introduce estos códigos en la página de créditos del menú de opciones
Modo experto ↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, □, ←, →
Todas las armas L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, △, ↑, ○
Energía infinita L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, △
Munición infinita L1, △, ←, ↓, ○, ○,
Solución de puzzles instantánea L1, △, ←, ↓, ○, ○, ←, ←, ←
Disparo rápido L1, △, ←, ↓, ○, ○, ←, ←, ←, ←
Muertes de un disparo con armas de fuego L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, L1
Muertes de un disparo con armas de mano L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, L1

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
Para acceder a la liga Quidditch, pulsa ○, ←, →, ←, →, ←, →, ○
Para conseguir todas las cartas Wizard en el libro ○, □, ○, □, ↓, ←, ○, □
Para conseguir el potenciador Zap ↑, ←, ↓, →, ○, ○, □, □

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN
Pulsa estas secuencias durante la partida
Recupera la sangre de Kain ↑, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←
Recupera la magia de Kain →, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Para activar todos los códigos debes accionar la pausa (START) y mantener pulsado L1 o R1 al tiempo que introduces las secuencias de botones. Por último, desactiva la pausa
Recuperar energía abajo, ○, ↑, ←, ↑, ←
Pasar la rueda de energía al siguiente nivel →, ←, △, ↑, ↓
Rueda de energía a tope (LV4) →, ○, ↓, ↑, ↓, ↑
Rellenar glyph/magia →, →, ←, △, →, ↓
Medidor glyph al máximo (52 puntos) △, →, ↓, →, ↑, △, ←
Habilidad para cruzar las barreras ↓, ○, ○, ←, →, △, ↑
Activar habilidad Soul Reaver ↓, △, L2, R2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →
Activar habilidad para trepar por paredes △, ↓, L2, R2, →, ↑, ↓
Activar habilidad de fuerza ←, →, ○, ←, →, ←
Activar habilidad de nado ↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑
Activar habilidad de restricción ↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓

MEDIEVIL
Activa la pausa, mantén pulsado L2 y pulsa ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △. Aparecerán nuevas opciones
Completa el nivel Finalizas de inmediato el nivel actual
Invulnerabilidad Pasarás a ser invulnerable

MEDIEVIL 2
Durante la partida, mantén pulsado L2 y pulsa ←, ↑, □, △, →, ○, ↑, □. Acciona la pausa y pulsa abajo repetidas veces hasta que aparezca otra opción. Con ella, podrás elegir trucos tales como energía ilimitada, todas las armas, salto de nivel y dinero ilimitado

Un paseo por el parque

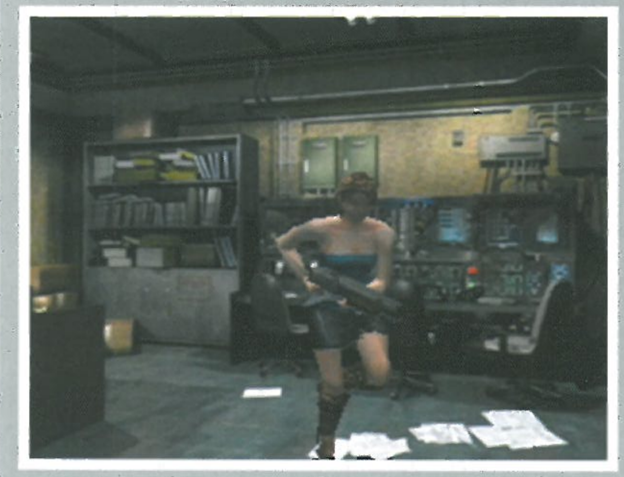
COSAS QUE DEBES HACER EN CASO DE AVENTURA



Conservar munición
A medida que avances, recoge las mejores armas. Siempre que puedas, opta por disparos a la cabeza y disparos de muerte fulminante. Aprovecha también ciertos objetos del entorno, como barriles de petróleo, para acabar con más de un enemigo a la vez.



Llaves y palancas
A veces conviene tomar nota de la localización de las puertas cerradas. Como lo más probable es que acabes enfrentándote a un puzzle del tipo la llave «tal» abre la puerta «pascual», tampoco está de más pedir ayuda a un amigo.



Pantallas de mapa
Resiste la tentación de adentrarte a lo loco en la aventura. Explora e investiga por doquier. Procura también sacar el máximo provecho posible de mapas, brújulas o similares. Así no tendrás que volver sobre tus pasos.



Sigilo
Procura cargarte a tantos enemigos como puedas desde lejos. Busca rutas seguras para acercarte a los enemigos más grandes e intenta mantener la barra de energía lo más a tope que puedas.



PISTAS VITALES

LO QUE DEBES HACER EN TUS AVENTURAS FAVORITAS

Harry Potter Y La Cámara Secreta

Vence al Basilisco La primera fase es la mar de sencilla: esquiva sus disparos y lanza hechizos contra su boca. La fase dos empieza cuando consigues la espada de Gryffindor. Pulsa ⊗ y mueve la palanca analógica para reflejar los rayos láser de sus ojos contra su boca.

Resident Evil: Nemesis

Lucha contra Nemesis Sin lugar a dudas, se trata del peor malo de todos los malos de *Resident Evil*. Utiliza el M629C/HK con munición de llamas y apunta a la cabeza. El lanzador M., combinado con el M629C o el M66 también te darán buen resultado. Otra opción la tienes con disparos normales o contra el suelo con munición de hielo.

Soul Reaver

Gánate la devoción humana Procura no matar humanos para que cuando saltes sobre el cazarrecompensas del capítulo de la necrópolis, el próximo grupo de humanos que encuentres se hinque de rodillas ante ti para adorarte. Además de alimentar tu ego, este tramo de la Ciudadela Humana será pan comido.

C-12

Triunfo esporádico Las esporas alienígenas aparecen a mitad de partida y, aunque al principio no lo parezca, tienen una gran importancia. Si combinas esporas azules y amarillas podrás corroer cosas; las rojas y amarillas producen una explosión que distrae a los vigilantes, y las rojas y las azules crean un haz de luz que asusta a las arañas.

Syphon Filter 2

Viva la Teargas Sólo podrás completar la misión por las calles de Moscú con la pistola Teargas, que está bien escondida. Para hacerte con ella, regresa a la calle en la que la milicia dio contigo, y no pares hasta llegar a un bloqueo en el que se está produciendo un tiroteo. Liquida a los dos milicianos y al agente. La Teargas está en el coche.

Syphon Filter 3

Subjuego del biatlón y base militar (multijugador) Mata a todos los vigilantes y a Shi Hao en el bloque de apartamentos (nivel uno) en un tiempo récord.

Tomb Raider 3

Gana en la cueva del meteorito Procura que el meteorito se interponga siempre entre la heroína y el jefe arácnido final, ya que como le brindes la más mínima oportunidad de emplear su rayo letal, morirás ipso facto. Lo que debes hacer es arrastrarte por los laterales de la estancia al tiempo que aturdes a la araña y recoges los cuatro fragmentos del meteorito. Cuando los tengas todos, la araña empezará a sufrir las consecuencias.

Broken Sword II: The Smoking Mirror

Completa la sala de la rueda Haz girar las dos ruedas de la pared de modo que las combinaciones coincidan con las de la pared de las diez baldosas. Cuando des con la combinación, pulsa en la baldosa correspondiente de la pared. A continuación, mira en el tramo de las cuatro baldosas. Tienes una combinación de dos de las baldosas en una pared, de modo que deberás obtener las dos combinaciones de la rueda para pulsar el cuadrado de la pared. A continuación, necesitas una combinación de dos de las baldosas de la pared que tiene cuatro cuadrados.

MOVIMIENTOS INFALIBLES

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS
Modo Ninja Atento al ninja en la =(**passa a pàg 27)**= pantalla de selección: se quitará la máscara y verás su cara. En cuanto se produzca este movimiento, pulsa START. Calcula bien y oirás un tono.

NIGHTMARE CREATURES 2
Activa la pausa, mantén pulsado L1, L2, ◎, ⊡ y pulsa START. A continuación, sigue las instrucciones.
Vidas infinitas Elige el menú de trucos para acceder a vidas infinitas.
Enemigos invencibles Elige el menú de trucos y pulsa ⊡, ◎
Muerte de un disparo Elige el menú de trucos y pulsa L1, L1, R1, ⊡, START
Continuaciones ilimitadas Elige el menú de trucos y pulsa L1, L2, R1, START
Superreforzadores Elige el menú de trucos y pulsa L1, R1, START

RESIDENT EVIL 2
Acciona los interruptores en el orden siguiente para reforzar la sala de almacenaje de armas del sótano: arriba, arriba, ↓, ↓, arriba

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Completa el juego una vez y aparecerá de forma automática el subjuego «Mercenarios».
Para acceder a estos uniformes adicionales, completa la partida en el nivel difícil con una puntuación de «A». Para reclamar tus uniformes, recoge la llave de la Boutique en la Boutique por la que pasaste con anterioridad.
Ciertas combinaciones de pólvora en *Resident Evil 3: Nemesis* crean diferentes tipos de munición. Comprueba la información vital siguiente:

Pólvora	Munición	Cantidad
A	Balas de pistola	15
AA	Balas de pistola	35
AAA	Balas de pistola	55
BBA	Balas de pistola	66
B	Cartuchos de escopeta	7
BB	Cartuchos de escopeta	18
AAB	Cartuchos de escopeta	20
BBB	Cartuchos de escopeta	30
C(A+B)	Granadas	10
A+ráfaga granadas	Ráfagas llamas	6
AC	Ráfagas llamas	10
B+ráfaga granadas	Ráfagas ácidas	6
BC	Ráfagas ácidas	10
C+ráfaga granadas	Ráfagas congelantes	6
CC	Ráfagas congelantes	10
CCC	Balas Magnum	8

SPIDERMAN
Dirígete al menú de trucos en la pestaña de especial del menú principal, y selecciona la opción de trucos. Si introduces bien el código, el *display* en pantalla pasará temblando de lado a lado. Para probarte los uniformes, dirígete a la opción de uniformes y selecciona el que más rabia te dé.
XCLSIOR Acceso a la opción de selección de nivel (dirígete a la opción de especial y elige selección de nivel)
RUSTCRST Acceso al truco de invulnerabilidad
EEL NATS Acceso a todo
CDSTUR Energía a tope
STRUDL Telaraña ilimitada
LLADNEK Modo depuración

SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO
Códigos de trucos
Código maestro AUNTMAY
Selección de nivel NONJYMNT
Todos los uniformes WASHMCHN

SYPHON FILTER
Selección de nivel Dirígete al menú de opciones, destaca Selección de Misiones y mantén pulsado L1, L2, R1, R2, ⊡, ◎, ⊗
Todas las armas y munición ilimitada
Acciona la pausa, selecciona la opción de armas y mantén pulsado SELECT, ◎, L1, R1, L2, ⊗. Suelta ⊗ hasta el final. Tendrás que hacerlo en cada nivel si quieres recoger los ítems.
Todos los disparos matan a la primera
Acciona la pausa, destaca Objetivos y mantén pulsado derecha, ◎, L1, R1, L2, ⊗. Gabe dirá «Understood» (entendido) si lo haces bien. No funciona en todos los niveles.

SYPHON FILTER 2
Selección de nivel Acciona la pausa, destaca la opción del mapa y mantén pulsado derecha, L2, R2, ◎, ⊡, ⊗. Accede a la pantalla de opciones y elige los trucos.
Modo agente especial Acciona la pausa y destaca Armamento en el menú de pausa. Mantén pulsado SELECT, L2, ◎, ⊡, ⊗. Accede al menú de opciones y selecciona trucos para activar el modo de agente especial. Todos los enemigos morirán de un único disparo.

METAL GEAR SOLID

CÓMO... ACCEDER A LOS SECRETOS DEL JUEGO

EL HOMBRE INVISIBLE

El primer regalo de *MGS* es la invisibilidad. Para lograrla, completa el juego tras superar la Tortura de Ocelot. A continuación, cuando repitas partida sobre datos ya grabados, encontrarás una capa de invisibilidad en tu inventario.

También puedes conseguir una bandana de munición ilimitada si completas el juego sin pasar por la Tortura de Ocelot. Cuando repitas la partida sobre datos ya guardados, la bandana estará en tu inventario.



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

CÓMO... DERROTAR A VOLDEMORT

VENCE AL MÁS MALÍSISMO

Para empezar, dispara Flipendos contra las columnas en cuanto Voldermort se coloque al lado. Si te ves atrapado en el malvado ataque con cuerda de Voldemort, pulsa ⊡ a toda prisa. Cuando Voldemort empiece a atacar con ráfagas mayores, dispara una Flipendo Knockback contra el espejo. No pares hasta que vuelva a cambiar de ataque. Ahora lo único que debes hacer es seguir las instrucciones de la pantalla cuando el maléfico intente succionar tu energía. Cuando vuelva a caer, pulsa ⊗ para birlarle toda la energía que le quede. ¡Buen trabajo!



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

CÓMO... SUPERAR EL DESAFÍO DE LA BIBLIOTECA

TODO ESTÁ EN LOS LIBROS

Lo único que debes hacer es empujar cuatro libros en sus respectivas estanterías en el orden adecuado. El primero está al final de la parte inferior del segundo tramo de escaleras. El siguiente queda a la izquierda del interruptor de la luz que hay en la puerta de entrada, y el tercero al pie de la primera escalera. El última está después de la escalera del segundo piso.

LAS LLAVES

Cuando entres en el ático este, notarás que un tramo del suelo está hueco (suena diferente). Utiliza la palanca para encontrar la llave dorada y la llave de la mesa de Alan Morton.



CARRERAS

"ADRENALINA Y VELOCIDAD"





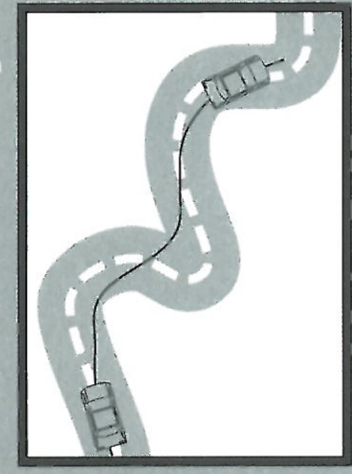
Por mucho que piso el acelerador en el 2CV que heredé de mi abuelo, no logro emular la sensación de vértigo que me invade cada vez que inserto un juego de carreras en mi PlayStation

Pisa el acelerador

¡APLICA ESTAS NOCIONES BÁSICAS EN CUALQUIER JUEGO DE CARRERAS!

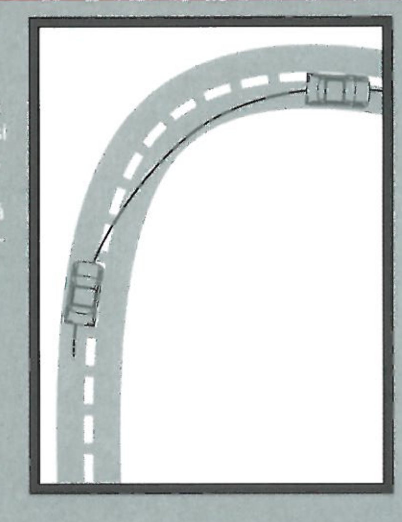
El carril

La distancia más corta entre dos puntos es la línea recta. Y aunque en un circuito sinuoso no puedes ir todo el rato en línea recta, procura en todo momento buscar la mayor verticalidad posible. De este modo, los volantazos son mínimos, cobres menos distancia, y tienes más posibilidades de vencer a los contrarios.



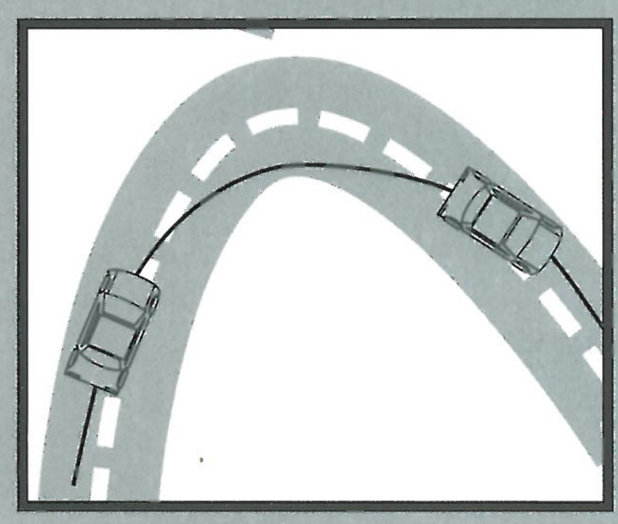
Pasa del vértice

El vértice es el punto álgido de una curva, aquél de mayor torsión en todo el viraje. Pero si sigues nuestro croquis, puedes saltártelo a la torera. La cuestión está en abrirse en la acometida, atajar por la parte interior, y volver a abrirse en la salida.



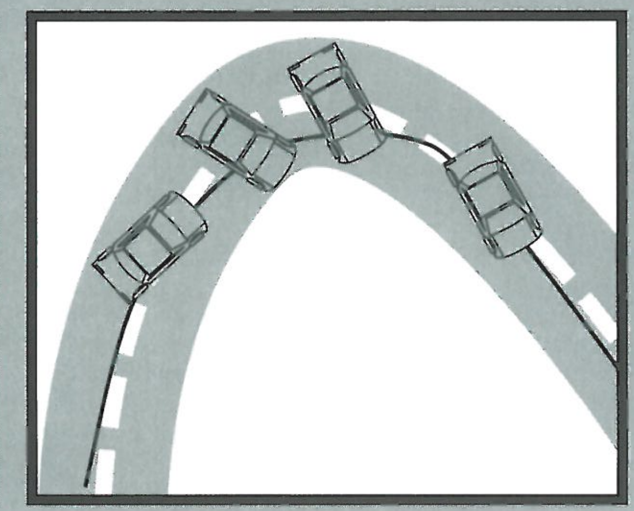
Trucos en los virajes

Si tenemos en cuenta el principio anterior, la mejor forma de doblar una curva es la que conlleva recorrer menos distancia. Otro consejo: procura no pisar el freno en un viraje. Lo mejor es que reduzcas a una velocidad aceptable, pero siempre antes de meterte en la curva. Una vez dentro, pisa el acelerador en cuanto hayas sobrepasado el punto álgido del viraje.



El derrape

Algunos juegos incitan a su uso, pero otros, como los simuladores de F1 que tienden al realismo, no tanto. Sin embargo, el derrape, ése arte delicado que consiste en tirar del freno de mano para culear al tomar una curva, va de perlas para virar a toda pastilla.



MOVIMIENTOS INFALIBLES

COLIN MCRAE RALLY
Introduce uno de los códigos siguientes en lugar de tu nombre
Peasouper Más niebla
Buttonbash Acelerador de velocidad
Heliumnick Copiloto chillón
Directorcut Edita la repetición
Kitcar Empuje turbo
Moreoomph Dobla tu potencia
Forklift Tracción trasera
Trolley Tracción a las cuatro ruedas
Blancmange Coche de gelatina
Nightrider Conducción nocturna
Hovercraft Vuelo
SILYSMOOTH Modo a 60 cuadros por segundo
MOONWALK Reduce gravedad
DIDDYCARS MicroMachines
SKCART Circuitos marcha atrás
WHITEBUNNY Circuitos espejo
TINFOILED Coches cromados
OPENROADS Acceso a todos los circuitos
TROLLEY Conducción de trolebús
BUTTONBASH Aceleración tipo Track and Field

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Selecciona la opción para crear un nuevo piloto, introduce cualquier nombre de tres letras, y luego uno de los siguientes códigos:
GREATBALLSOF Utiliza el freno de mano para lanzar bolas de fuego (modo arcade)
EASYROLLER Ruedas monstruosas (contra el crono y un jugador)
RUBBERTREES Choques rebotantes (contra el crono y un jugador)
PRUNEJUICE Juego más rápido (contra el crono y un jugador)
ROCKETFUEL Modo turbo (contra el crono y un jugador)
MOONLANDER Baja gravedad (contra el crono y un jugador)
NEURALNIGHTMARE IA del ordenador agresiva (modo arcade)

CRASH TEAM RACING
Introduce los códigos siguientes en el menú principal. Si los introduces bien, oirás un sonido. Funcionan en los modos contra el crono, arcade, versus y batalla. En primer lugar, mantén pulsado L1 y R1, y a continuación
Dr N Tropy ↓, ←, derecha, arriba, ↓, derecha, derecha
Pinstripe ←, →, Triángulo, ↓, →, ↓
Papu Papu ←, Triángulo, →, ↓, →, Círculo, ←, ←, ↓
Ripper Roo →, Círculo, Círculo, ↓, ↑, ↓, →
Penta Penguin ↓, →, Triángulo, ↓, ←, Triángulo, ↑
Komodo Joe ↓, Círculo, ←, ←, Triángulo, →, ↓
Circuitos adicionales →, →, ←, Triángulo, →, ↓, ↓
Plataformas súper turbo Triángulo, →, →, Círculo, →
Invisibilidad ↑, ↑, ↓, →, →, ↑
Bombas ilimitadas Triángulo, →, ↓, →, ↑, Triángulo
Frutas Wumpa ilimitadas ↓, →, →, ↓, ↓
Máscaras ilimitadas ←, Triángulo, →, →, ←, Círculo, →, ↓, ↓
Ver contador turbo Triángulo, ↓, ↓, Círculo, ↑

DRIVER 2
Invencibilidad en Las Vegas Entra en el MGM Grand Casino que hay en la esquina de Tropicana y Mid Strip (es el que queda al nordeste de cuatro edificios grises. Conduce hacia el norte por la pista y busca la señal de «Bingo». Hazte a un lado, sal del coche y corre hacia las dos puertas negras que quedan al norte de la entrada del bingo. Pulsa triángulo para acceder al truco.
Inmunidad en Rio Ejecuta un cambio de sentido nada más empezar y aléjate de la carretera costera. Cuando llegues al extremo norte del lago, gira a la izquierda en la intersección. El segundo edifico de tu derecha sólo tiene un piso, y cuenta con una puerta de garaje, una puerta normal, y una valla en lo alto. Abre la puerta normal, entra en el edificio,



MOTORES TRUCADOS

MÁS SABIDURÍA MECÁNICA QUE EN LOS BOXES DE SCHUMACHER

Wipeout 3: Special Edition

Introduce estos códigos en la opción de nombre de jugador que hallarás en las opciones de personalización
PHANTOM Truco del barco Phantom Class
NOFEAR Truco de la invulnerabilidad y el hiperturbo ilimitado
AXCEL Aceleradores blancos en todos los circuitos
UNLIMIT Truco del arma automática, que te brinda de forma automática una arma nueva cuando disparas o dejas caer cualquier pieza de armamento
DROIDS Juega con las naves de rescate de los androides
HITOMI Verás escenas de vídeo adicionales
PROTO Acceso a todos los prototipos de circuito adicionales
ALLTRACKS Acceso a todos los prototipos de circuito estándar y adicionales
MIRROR Acceso a una opción nueva entre las opciones de personalización que te permite disfrutar de los circuitos espejo.
CRAFTS Acceso a todos los equipos
ALLTNT Acceso a todos los torneos
ALLCNG Acceso a todos los torneos desafío

World's Scariest Police Chases

Introduce estos códigos en la pantalla de título principal
Todas las armas y extras ←, →, L1, R1, ○, □, R2, L2
Todas las misiones ↓, ↑, ←, →, ✕, △, ○, □
Todas las localizaciones de inicio ↓, ↑, L2, L1, ✕, △, R2, R1

Total Drivin'

Circuito secreto Moscú 2 Elige al equipo rojo (Ahmed) e inicia la carrera. Cuando te acerques al final, verás una rampa. Salta sobre la barrera de la izquierda y luego sigue por la izquierda del edificio: allí verás el portal de acceso al nuevo nivel.
Circuito secreto Egipto 1 Elige al equipo que quieras e inicia la carrera. Cuando hayas cruzado tres puentes de madera, verás un edificio egipcio a la derecha. Utiliza la primera loma que discurre por la pared de la derecha para encaramarte pilotar hacia la derecha del edificio, lugar en el que verás el portal de acceso.
Circuito secreto Suiza 1 Elige al equipo rojo (Ahmed) e inicia una carrera. Tras el segundo túnel verás que hay un grupo de gente a la izquierda, de pie frente a unas casitas. A toda pastilla, súbete al bordillo y pasa sobre la hierba. Rodea la casita y darás con el portal de acceso al nuevo nivel.
Circuito secreto Isla de Pascua 2 Elige al equipo que quieras e inicia una carrera. Tras los túneles de lava, llegarás a una curva en zigzag que se adentra en la selva. Al final, antes del bloqueo, gira a la derecha y salte del circuito. Avanza por el camino hasta la playa, y ahí encontrarás el portal.
Circuito secreto Hong Kong 5 Elige a cualquier equipo e inicia una carrera. Mientras estés en la carretera de barro, pasa por debajo del segundo puente: ahí está el portal.
Circuito secreto Escocia 3 Elige a cualquier equipo e inicia la carrera. Antes de entrar en el tramo oscuro del circuito, sube por las rocas de la derecha y sigue avanzando hasta los galones. Detrás verás el portal.

Ducati World

Conduce la moto de Carl Fogarty Introduce THE DOGSNAD como nombre
Todos los permisos Introduce BADDRIVER como nombre
Conduce la moto de Todd McArtor Introduce TODMCARTOR como nombre

MOVIMIENTOS INFALIBLES

abre la del garaje y corre sobre el asfalto hacia el edificio de delante. Pulsa △ en el extremo izquierdo de las puertas para activar el truco
Coche secreto en Chicago Busca el Wrigley Field Stadium hacia el norte. Dirígete al extremo noroeste y sal. Dirígete a la taquilla y pulsa △ para abrir la zona secreta en la parte sudeste del **(PASSA A PÀG 29)** parque. Vuelve al coche y conduce hasta este punto. Entra por la rampa. A continuación, sal y camina hasta el aparcamiento para conseguir el coche nuevo

WRC ARCADE
Acceso al modo marcha atrás △, □, △, ✕, ○, ✕, ○ (o bien rellena toda la parrilla con oros)
Acceso a todos los circuitos Mantén pulsado L2 y pulsa □, □, △, △, ✕, ✕, ○, ○,
Completa el modo arcade Mantén pulsado L1 y pulsa □, △, ✕, ○, ○, ✕, △, □
Acceso a juego adicional Rellena la parrilla del modo marcha atrás con oros
TAMBIÉN: Accede a más circuitos en el modo parrilla: para ello, suma puntos.

FORMULA 1
Circuito adicional Selecciona una carrera única con cualquier estilo de pilotaje, el coche que quieras, y el piloto que más rabia te de, y mantén pulsado [] y pulsa ←, ○, ○, △, △, ○, ↑, →, cuando llegues a la pantalla de carrera de clasificación. (en pantalla aparecerá un mensaje si lo has hecho bien). Empieza la carrera pero abandónala a las primeras de cambio para, a continuación, iniciar otra carrera única en el modo arcade. Cuando llegues a la pantalla de selección de circuito, arrastra hasta que llegues al trazado que tiene el perfil de un bólido de F1: es el circuito Grand Champion.

FORMULA 1 '97
Para acceder a todos los circuitos del modo arcade, introduce «TOO EASY» como nombre del piloto en el modo Grand Prix. Accederás a los circuitos adicionales en el modo contra el crono. Introduce BILLY BONUS como nombre del piloto en el modo Grand Prix y accederás a tres circuitos adicionales y a un circuito ultrasecreto.

FORMULA 1 '98
Introduce estos códigos como nombre de piloto
Cheesy Poofs Circuito escondido
Go Cows Circuito del coliseo romano

FORMULA 1 '99
Los trucos siguientes se activan si logras una puntuación alta en el modo Grand Prix. Debes introducirlos en la tabla de puntuación alta. Para activar los trucos Rings y Safety, selecciona el truco que prefieras en la parte inferior derecha de la pantalla de GP y participa en otro Grand Prix.
Rings Recoge aros dorados
Safety Corre con coches pausados
Night Conduce de noche en Mónaco
Para introducir cada truco, primero debes conseguir una nueva marca de puntos, siempre dentro del modo Grand Prix, en cualquier circuito con cualquier tipo de bólido, personalización o piloto.

DESTRUCTION DERBY
Introduce estos códigos como nombres
!DAMAGE! Invencibilidad
nPLAYERS Selecciona el número de coches
REFLECT! Circuito del monasterio en ruinas: pasa al modo campeonato e introduce el nombre siguiente: **MACSrPOO**. Accederás a todos los circuitos del juego

CIRCUIT BREAKERS
Todos los circuitos en el modo para un jugador Inicia una carrera ya activa la pausa. Elige opciones/sonido, accede a FX y pulsa L1 + L2
Mejor coche en el modo para dos jugadores En la pantalla de selección de circuito, introduce ○, □, △ y ○. Aparecerá el símbolo de un motor.
Latas de guisantes saltarinas en el modo multijugador En cuanto acabe la cuenta atrás, pulsa ○ e izquierda a la vez.
Corre de noche Cuando estés a punto de iniciar la carrera, mantén pulsado L1, L2, L1 y L2 a la vez.
Circuitos boca abajo Cuando estés a punto de iniciar la carrera, mantén pulsado L1, L1, ✕ y abajo. Aparecerá una flecha enorme.

DRIVER

CÓMO... HACER TRAMPA COMO UN POSESO

INTRODUCE LAS SECUENCIAS EN EL MENÚ DE TRUCOS, Y DISFRUTA A TOPE
Invencibilidad L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Volante trasero R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Minicoche R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Sin molestias policiales L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Suspensión larga R2, L2, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, L1, R2, R1
Modo boca abajo R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Ver créditos L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1



GTA 2

CÓMO... ACCEDER A TODO

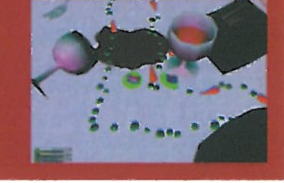
TRUCOS QUE PRIVAN
Introduce estos códigos como el nombre de tu personaje cuando inicies una partida
ITSALLUP Selección de nivel
NAVARONE Todas las armas y la munición
BIGSCORE 1 millón de puntos
MUCHCASH 500.000 dólares
LOSEFEEDS Desactiva a los polis
HIGHFIVE Multiplicador x5
LIVELONG Energía ilimitada
DESIRES Nivel de se busca al máximo
IGNITION Modo turbo
WUGGLES Muestra tus coordenadas
NOFRILLS Códigos debug



MICRO MACHINES V3

CÓMO... SACAR PARTIDO AL JUEGO

MINIMARAVILLAS
Introduce las secuencias siguientes durante la partida para acceder a los trucos correspondientes. Vuelve a introducirlos para cancelar el efecto
Cambia el modelo del coche ○, ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←
Objetos flotantes □, △, □, □, △, □, □, △, ✕
Cámara detrás del coche □, ←, →, □, ○, ←, →, □, ○
Coches del ordenador más lentos □, ○, △, □, ✕, ○, △, □, ✕
Grandes botes □, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓
Velocidad doble □, ✕, ○, □, △, ✕, ✕, ✕, ✕
Introduce como un nombre
TANKS4ME ¡Tanques!
GIMMEALL Acceso a los circuitos



JUEGOS DE ROL

"ES MI TURNO"



Los juegos de rol no destacan por su amor a los trucos, de modo que los más patosos deberán conformarse con unas cuantas pistas y consejos. Bueno, ¡y algún que otro truquillo!

TRUCOS FANTÁSTICOS

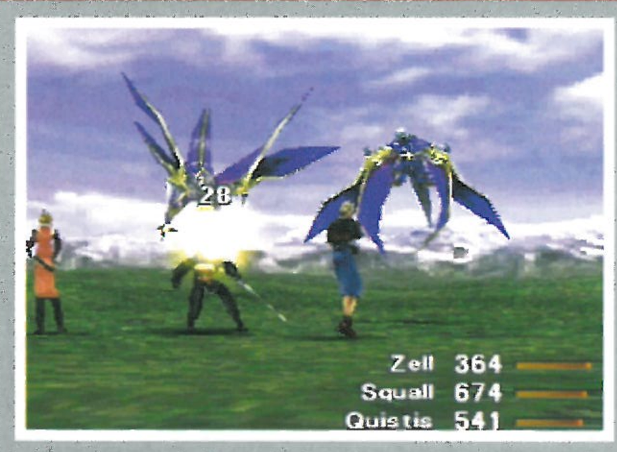
EN FINAL FANTASY IX
¿Quieres saber dónde están todas las cartas de intercambio de *Final Fantasy IX*? ¡Se acabó tu suplicio! A continuación tienes una lista de todas y cada una de ellas, con la ubicación correspondiente. Pero antes, una clave con todas las abreviaciones.

Clave: **DA**: Daguerreo, **TR**: Treno, **AL**: Alexandria, **BMV**: Black Mage Village (Pueblo de la Magia Negra), **LB**: Lindblum, **ME**: Memoria, **BD**: Business District (Distrito de los Negocios), **TD**: Theater District (Distrito del Teatro), **CS**: Card Stadium (Estadio de Cartas), **SOT**: Stairs Of Time (Escalera del Tiempo), **FC**: Forgotten Continent (Continente Olvidado), **CT**: Chocobo Treasure (Tesoro Chocobo), **CGT**: Cocograph Treasure (Tesoro Chocógrafo), **UL**: Uncultivated Land (Tierras Incultivadas), **QD**: Quan's Dwelling (Morada de Quan), **LM**: Lost Memory (Memoria Perdida), **TW**: Time Warp (Portal Temporal), **KH**: Knight's House (Casa del Caballero), **BMG**: Beast Master Gilbert (Gilbert, Maestro de Bestias), **SSS**: Straight Shooter Shak, **WMH**: Weapon Master Hunt (Caza del Maestro de Armas)

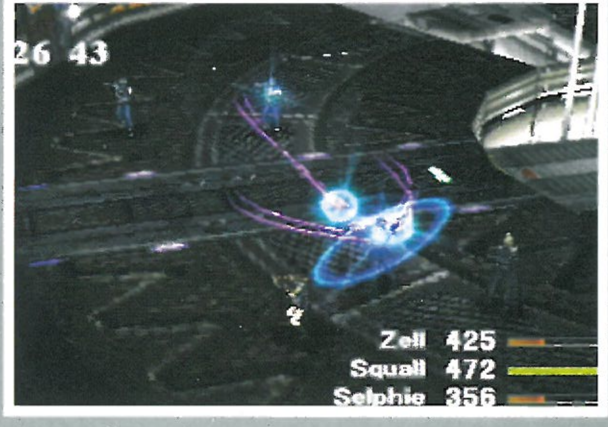
Duende: Compra en TR por CS
Colmillo: Compra en TR por CS
Esqueleto: Compra en TR por CS
Flan: Compra en TR por CS
Zaghnol: Borracho en TR, KH
Hombre lagarto: Borracho en TR, KH
Zombi: Artista Michael, LB
Bomba: Artista Michael, LB
Ironite: Artista Michael, LB
Sahagin: Artista Michael, LB
Yeti: Gamberrea en TR, Puerta
Mimic: Gamberrea en TR, puerta
Wyerd: Gamberrea en TR, puerta
Mandrágora: Gamberrea en TR, puerta
Reptil: Weimar en AL, aguja
Escorpión de Arena: Ashley en AL, callejón
Ninfa: Weimar en AL, aguja
Golem de arena: Weimar en AL, aguja
Zuu: Ashley en AL, callejón
Libélula: Chica en TR, pasillo
Gusano Carrion: Mario en TR, tugurios
Cerberus: Chica joven, LB BD
Antition: Chica joven, LB BD
Cactuar: Chica joven, LB BD
Gimme Cat: Chica joven, lB BD
Ragtimer: Fanático de las cartas, LB TD
Erizo: Fanático de los pasteles de cartas, LB TD
Ralvuimahgo: Fanático de las cartas, LB TD
Ochu: Fanático de las cartas, LB TD
Trol: Escolar, DA salón derecho
Escarabajo con chaqueta: Escolar, salón izquierdo de DA
Abominación: Escolar, salón izquierdo de DA
Zemzelett: Escolar, salón izquierdo de DA
Stroper: Escolar, salón izquierdo de DA
Tantarian: Escolar, salón derecho de DA
Gran Dragón: Nº 189, charca de BMV
Círculo de plumas: Nº 44, charca de BMV
Hecteyes: Nº 44, charca de BMV
Ogro: Nº 44, charca de BMV
Armstrong: Nº 44, charca de BMV
Ash: Nº 56, cementerio de BMV
Wraith: Nº 56, cementerio de BMV
Gárgola: Nº 56, cementerio de BMV
Vepal: Nº 44, charca de BMV
Grimlock: SSS, TR CS
Tonberry: SSS, TR cs
Veterano: SSS, TR CS
Garuda: SSS, TR CS
Malboro: Joe Maestro Malboro, TR CS
Mover: BMG, TR CS
Abandono: BMG, TR CS
Behemot: BMG, TR CS
Bestia del Hombre de Hierro: Maestro Gilbert, TR CS
Nova Dragon: Maestro Fantasma, ME SOT
Ozma: Fantasma Oscuro, ME SOT
Hades: Maestro Fantasma, ME SOT
Holy: Maestro Mágica Thalisa, TR CS
Meteor: Maestro Mágica Thalisa, TR CS
Bengala: Maestro Mágico Thalisa, TR CS
Shiva: Maestro Eidolon Leyra, TR CS
Ifrit: Maestro Eidolon Leyra, TR CS
Ramuh: Maestro Eidolon Leyra, TR CS
Átomos: Maestro Eidolon Leyra, TR CS
Odín: Maestro Eidolon Leyra, TR CS
Leviathan: Maestro Eidolon Leyra, TR CS
Bahamut: Maestro Eidolon Leyra, TR CS
Aric: Maestro Eidolon Leyra, TR CS
Fenrir: Maestro Eidolon Leyra, TR CS
Madeen: Maestro Fantasma, ME LM

Lo primero es lo primero

CUATRO NORMAS BÁSICAS PARA SACAR BUEN PROVECHO DE UN RPG



Armas combinadas
Casi todos los RPG se juegan en equipo. Esto quiere decir que puedes utilizar varios personajes a la vez. Para ganar las batallas, debes cubrir con tus personajes todas las áreas: melé, magia y sanación. De este modo, estarás preparado para enfrentarte a cualquier peligro que se cruce en tu camino.



¿Pelea o vuela?
En ocasiones, resulta más provecho salir por piernas que quedarse a luchar. Los RPG suelen ofrecerte ambas posibilidades. Recuerda que, tarde o temprano, te encontrarás con una criatura a la que no podrás superar. ¡Si no puedes con el enemigo, pasa de él!



Día de guardar
Si el título al que juegues te permite guardar la partida en el momento que quieras, hazlo siempre que puedas. En un RPG debes invertir muchas horas, y no hay nada más frustrante que pegarse una paliza delante del ordenador y echar a perder todo lo andado por culpa de un enfrentamiento fallido.



Cómo se fabrica una máquina de guerra
Todos los RPG potencian el crecimiento de las habilidades de tus personajes. A veces no es mala idea aventurarse con batallas aleatorias, por muy malos que sean los contrincantes, ya que de este modo tus sirvientes irán acumulando experiencia.

TRUCOS CON TRUCO

CONSEJOS LA MAR DE ÚTILES PARA LOS RPG MENOS CONOCIDOS

Vagrant Story

Derrota al segundo Guildenstern En primer lugar, desenfunda un arma de largo alcance e invoca a la Varita Mágica. Cuando te ataquen, invoca a Faerie Wing, Herakes y Prostasia antes de ir a por el enemigo. Procura infligir todo el daño posible en la breve pausa que proceda a su movimiento. Hacia el final de la batalla, mantén bajo tu riesgo y alto tu MP, ya que Guildenstem invocará Bloody Sin (pecado sangriento) contra tu personaje.

Wild Arms

¡El truco de los ítems duplicados! Funciona únicamente cuando uno de los ítems a duplicar está presente. Accede a una batalla y sigue los pasos siguientes:
1) Haz que el primer personaje utilice un ítem sanador, como una baya o medicina.
2) Haz que el segundo personaje utilice el mismo ítem.
3) Haz que el último personaje intercambie las posiciones del ítems salvador y el ítem que quieras multiplicar en el inventario. A continuación, haz que Rudy utilice el ítem sanador. Cuando ganes la batalla, el inventario contendrá 255 unidades del ítem que hayas elegido multiplicar. ¡Carámbanos!

Monster Seed

Acceso a todos los monstruos Cuando el jefe del pueblo te entregue tu primera cantidad de dinero y Monsterseed, aléjate de la pantalla, hacia la izquierda, y visita la tienda de ítems de Soulin Fighting Monster. Habla con la chica que hay tras el mostrador, y apunta con el icono hacia la opción de compra de monstruo. Introduce el combo siguiente: R2, R1, L2, L1, R2, L1, L2, L2. Si lo haces bien, oirás un timbre. Selecciona la opción de compra de un monstruo y descubrirás que todos son accesibles.
Acceso a los créditos de final del juego L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2

Jade Cocoon

En el bosque de los escarabajos, cuando Koris te entrene, elige Ataque y Defensa. Te dará una hierba en la salida. Cuando te diga que ataques, tú defiende y podrás quedarte con la hierba. Repite tantas veces como quieras.

Digimon World

Consigue a todos los Digimon Pulsa triángulo, ▯, círculo, START en el menú de inicio.
Evoluciona a tu Digimon mientras tu Digimon evoluciona Pulsa START, SELECT, △, ▣, ◎, ▣. Verás que el nombre del Digimon parpadea. En ese caso, pulsa ▣ y elige el nombre del Digimon en que te gustaría ver convertido al tuyo.
Creación de nuevos personajes Selecciona una partida nueva. Cuando aparezca la pantalla negra, mantén pulsado △ + ▣ + ◎. Elige cualquier ítem que aparezca, y dáselo de comer a tu Digimon. Si no se lo come, pulsa △ + ▣ + ◎ de nuevo, y vuelve a intentarlo.

Harvest Moon

En este RPG debes buscarte novieta. Selecciona a la señorita que más te guste y hazle regalos durante unos días: flores de los bosques, comida que hayas cocinado o comprado en los almacenes, joyas que el herrero fabrique para ti de oro que has recogido en la mina...
Cuando la hayas engatusado durante bastante tiempo, el icono que aparezca cuando hables con ella debería brillar en rojo para indicar que te quiere con locura, y que está preparada para casarse. Una vez casados, continúa con la estrategia de la compra de regalos, y al cabo de poco tiempo ya serás padre. Nota: ¡Por si no lo sabías, en la vida real la cosa no funciona así...!

TRUCOS FANTÁSTICOS

Alexander: Maestro Eidolon Leyra, TR CS
Excalibur II: WMH, TR CS
Arma Final: WMH, TR CS
Masamune: WMH, TR CS
Elixir: Fantasma fuerte, ME LM
Materia Negra: Fantasma oscuro, escalera de ME
Cinta: Fantasma de defensa, recolección ME
Estruendo de tigre: Nº 56, cementerio de BMV
Salve a la reina: WMH, TR CS
Genji: Fantasma fuerte, ME LM
Espada Mythril: WMH, TR CS
Narciso azul: Consigue la espuma de FC sur
Hilda Garde 3: Isla exterior 2 de CGT
Invencible: Maestro fantasma, ME SOT
Barco mercante: Consigue UL CGT
Hilda Garde 1: Llega a la grieta en FG nordeste
Rosa roja: Consigue el tesoro de la pimienta muerta, QD
Barco teatro: Consigue campo frío de CGT
Vittgance: Compra a Mene, 1800 CP
Chocobo: Chocobo gordo, paraíso de los Chocobo
Chocobo gordo: Chocobo gordo (necesitas 32 CT)
Mog: Fantasma Raro, ME TW
Rana: Ashley, callejón de AL
Oglop: Maestro Bon Oglop, TR CS
AL: Fantasma fuerte, ME LM
LB: Fantasma fuerte, ME LM
Dos Lunas: Fantasma fuerte, ME LM
Gargant: Dracozombie
Namigway: Sala de Kuja, palacio desierto
Boco: Fantasma raro, ME TW
Avión: Fantasma raro, ME TW

VAGRANT STORY
Cómo... aprender rápidamente las Artes de Quiebro (Break Arts)
El aprendizaje de las Artes de Quiebro es difícil, y lleva su tiempo. En resumidas cuentas, sólo obtienes un punto por cada enemigo que matas, y necesitas unos 500 puntos para rellenar el potencial de Arte de Quiebro de un arma. Si lo multiplicas por las diez Artes de Quiebro, deberás completar el juego varias veces para conseguirlas todas. Sin embargo, hay una forma rápida de sumar puntos. La zona de la Bodega cuenta con 54 monstruos a los que cuesta poco matar. Teletranspórtate allí, mátalos a todos, sal, vuelve a teletransportarte, y así hasta la saciedad. Con esta técnica, puedes conseguir una Arte de Quiebro en un par de horas de dedicación combativa.

FINAL FANTASY X
Finales alternativos Completa el juego con el martillo de Zeus en tu inventario y podrás ver unos finales alternativos.
Blackjack Cuando hayas completado el juego, espera a que aparezca el «The End» en pantalla y pulsa R2, L1, R2, R2, ↑, ⊗, →, ◎, ↓, △, R2, R1, R2, L1, ▣, ▣ y START para echar una partida de Blackjack.

FRONT MISSION 3
Cómo... ¡mejorar en todos los sentidos!
1) Siempre que puedas, haz frente común contra los Wanzers. Es mucho mejor que acabar con ellos de uno a uno, y también mucho más rápido que si te dedicas a disparar a diestro y siniestro para, al cabo del rato, encontrarte ante un puñado de Wanzers todavía armados y peligrosos dispuestos a vengarse.
2) No dudes en experimentar con diferentes tipos de arma para cada piloto. Casi todos son mejores con la que llevan por defecto, pero algunos se defienden bien con otras, y sólo si te atreves a probar lo descubrirás. Por ejemplo, a Emma se le dan mucho mejor las ametralladoras que los misiles.
3) ¡Aprende tantas habilidades como puedas! Está muy bien eso de instalar un par de movimientos de confianza en el ordenador de activación frecuente, pero nunca está de más guardar una bala en la recámara. De este modo, cuando te enfrentas a una pelea en la que el ordenador te propina una paliza, puedes pasar de los ataques predefinidos, que te han ido de perlas hasta la fecha, y probar con algo diferente. Además, siempre se agradece aprender cosas nuevas. Si puedes, no te pierdas el Firing Squad, por poner un ejemplo.
4) Visitar la red entre misión y misión lleva su tiempo, un bien escaso cuando lo que pretendes es batallar sin cesar. Pero vale la pena mirar el correo de vez en cuando. Algunos ítems sólo podrás conseguirlos en la red. Además, puedes bajarte algunos objetos muy apetitosos, y también guiones adicionales que son una gozada.
5) ¡Entrena a tope! El Simulador de Batalla te permite familiarizarte con las tácticas de los enemigos, y además ofrece a tus pilotos la experiencia en combate necesaria. Y ahí no acaba todo: también puedes probar nuevas combinaciones para hacer frente a los Wanzers, armas, equipamiento, habilidades, y diversas tácticas sin correr el riesgo de arruinar misión alguna de la trama principal.

FINAL FANTASY VII

CÓMO... ENCONTRAR EL MATERIAL RARO

CONTENCIÓN Cuando Tifa se vaya de la fiesta para cuidar a Cloud, quien a su vez se ha puesto enfermo, utiliza a Cid para dar con el pequeño Chocobo blanco. Ofrece al Chocobo algo de verdura verde y frótale la oreja.
BAJO EL AGUA Dirígete al reactor subacuático y lucha contra el barco hundido. Transforma al barco para entrar en la guía. Llévasela al explorador con tranquilidad.
ALEXANDER Localiza las fuentes calientes del Gran Glaciar. Hunde tus manos para ver qué encuentras, y a continuación localiza y vence a la muñeca de nieve.
CABALLEROS DE LA RONDA Tendrás que alimentar a un chocobo de oro y dirigirlo al extremo nordeste del mapamundi y localizar ya isla con una cueva. Ahí lo tienes.

FINAL FANTASY VIII

CÓMO... ¡GANAR MÁS PASTA!

Salarios dignos
Squall gana más pasta dependiendo de su clasificación Sólo puedes pasar pruebas de tu nivel. Aquí tienes las divisiones de salario básicas
Nivel 1 500 Gil
Nivel 2 3000 Gil
Nivel 10 10.800 Gil
Nivel 15 12.500 Gil
Nivel 20 15.000 Gil
Nivel 25 17.500 Gil
Nivel 30 20.000 Gil



FINAL FANTASY IX

CÓMO... ALIMENTAR A TU CHOCOBO

¡JERÓNIMO!
Alimenta a tu Chocobo con pimienta y verás cómo funciona. Puedes recoger tales ítems en el Lago Chocobo y en el jardín aéreo de Chocobo. El efecto sobre tu Chocobo dependerá de dónde esté y de cómo actúe.
Cerca de la grieta de una montaña La grieta se abrirá y verás un tesoro.
En el suelo Tu Chocobo cava con rapidez
En el agua Podrá llegar hasta el fondo del océano. Si utilizas espuma o burbujas, recibirás un tesoro.
Mientras vuelas Tu Chocobo vuela alto. Puedes aprovecharte para ir al jardín aéreo Chocobo.



BEAT 'EM UP

EL CLUB DE LA LUCHA



"No hay nada como un buen juego de lucha para descargar tensiones. ¡Tendrías que ver la de aficionados que hay a los beat'em up en la redacción! ¿Qué algo te ha salido mal y estás furioso? ¿Qué quieres hacerle una cara nueva a alguien? ¡Pues échale el guante a un buen beat'em up!"

¡DALE FUERTE!

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Quítale la mascara a Vega Selecciona a Vega para jugar. Mientras se carga el combate, mantén pulsado Light Punch (puñetazo suave), Hard Punch (puñetazo fuerte) y Medium Kick (patada media).

Desbloquea el modo maníaco En el menú general del juego, selecciona modo de prácticas y pulsa SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, ←, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, ↓, SELECT, SELECT, SELECT, ↓, SELECT, →, SELECT, ↓, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT.

Acceso a todos los juegos extras En la pantalla de selección de modos, selecciona Bonus Game y pulsa SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, ←, SELECT, SELECT, SELECT, ↑, SELECT, →, SELECT, SELECT.

Acceso a todos los personajes En la pantalla de selección de modos, selecciona Bonus Game y luego pulsa SELECT, SELECT, ↑, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, ↑, SELECT, ←, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT.

Desbloquear Bison II En la pantalla de selección de modos, selecciona Bonus y pulsa SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT. Ahora, selecciona Director y dale a SELECT, SELECT, SELECT, SELECT. Acto seguido, selecciona Bonus y pulsa SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT. ¡Tachááááán!

STREET FIGHTER ALPHA

Lucha contra Shin Akuma en el modo Final Battle Supera el juego en el nivel difícil siete u ocho para desbloquear el modo Final Battle. En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsados L1 y L2 a la vez hasta que hayas elegido a tu personaje y empiece el combate. Te enfrentarás a Shin Akuma.

Desbloquea a Ryu y a Guile, versión «chunga» Fácil. Haz que tus personajes lleguen a nivel 30 y 31 respectivamente.

Juega como Shin Akuma Haz que tu luchador llegue al nivel 32 en el modo World Tour y vence a Shin. Para luchar como él, elige a Akuma en la pantalla de selección de personajes y mantén pulsados ⊗ y L2.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Desbloquea ataques ocultos Termina el juego con Naru. Y ahora configura los botones R1 y :para realizar ataques especiales. Durante el combate, pulsa R1 y R2 a la vez.

Nuevos trajes Termina el juego con Naru en el nivel de dificultad siete y mantén pulsado ⊗ o ◎ en la pantalla de selección de niveles para cambiarte de modelito.

Desbloquea subjefes Completa el juego a partir del nivel de dificultad tres para desbloquear un personaje sub-jefe.

Desbloquear a Abel Completa el juego con Shou Shinjo en el nivel de dificultad siete.

Desbloquear a Naru Moh Completa el juego en el nivel de dificultad siete con Veil.

Desbloquea a Shou Shinjo Primero, desbloquea todos los subjefes y luego termina el juego en el nivel de dificultad tres.

Desbloquear Veil Completa el juego con Abel en el nivel de dificultad siete.

Selección aleatoria de personajes Manten pulsados R1, R2, L1, L2 en la pantalla de selección de personajes.

El código del Guerrero

TÁCTICAS BÁSICAS QUE SE APLICAN A TODOS LOS *BEAT'EM UP* QUE HAY SOBRE LA FAZ DE LA TIERRA...



Bloqueos
¡Aprende a bloquear! A veces es lo mejor que puedes hacer y, en la mayoría de los *beat'em ups* sólo tienes que mover el stick analógico hacia atrás. La efectividad del bloqueo está directamente relacionada con el conocimiento de los movimientos y combos de tu contrincante. En *Tekken*, por ejemplo, la diferencia entre bloqueo alto y el bajo es vital.



Golpes rápidos
Memoriza unos pocos combos sencillos, rápidos y sencillos de recordar. Son perfectos para contraatacar cuando tu enemigo acaba de atacarte. Si en lugar de un personaje controlado por la CPU, te enfrentas a un humano, no le dejarás tiempo para pensar. Ideal.



Combos complejos
Cada personaje en un *Beat'em up* dispone de una serie de movimientos especiales. La gracia del combo complejo es que es inesperado y, a veces, difícil de bloquear. Algunos juegos te permiten enlazar series de combos. Cuando consigas hacer algo así sin pestañear, te habrás convertido en un maestro.



Conoce a tu enemigo
Estudiar los movimientos de los otros personajes es parte esencial de cualquier *beat'em up*, y la mejor forma de hacerlo es jugar con todos los personajes. De esta forma sabrás que movimientos son capaces de hacer, donde reside su poder y cuáles son sus puntos débiles.

¡DALES CAÑA!

---Y MÁS FUERZA A TUS PUÑETAZOS

Battle Arena Toshinden

Desbloquear todos los personajes
En la pantalla de títulos, introduce el siguiente código: →, →, ←, ←,→, →, R1, R2
¡Sorpresa! Introduce la siguiente secuencia en la pantalla de títulos y verás lo que pasa... R1, R2, L1, L2, ←, →, SELECT, SELECT
Desbloquea todos los minijuegos introduciendo la siguiente secuencia en la pantalla de títulos: ←, →, ←, →, ←, ←, L1, L2

Bushido Blade 2

Juega como Katze
Pásate el modo Slash en menos de 15 minutos y Katze estará disponible.

Juega como un sub-personaje
Completa el modo story sin que ninguno de los dos sub-personajes muera y luego estarán disponibles.
Juega como Tsubame
Supera el modo Slash con Narukagami en menos de 15 minutos y desbloquearás a Tsubame.
Desbloquea el modo Slash
Supera el modo Boss sin que te derroten para desbloquear el modo slash.

Soul Blade

Desbloquea a Han Myong Desbloquea a Soul Edge y termina el juego utilizando primero a Hwang y luego a Seung Mina. Han Myong se desbloqueará.
Desbloquea a Soul Edge Siegfried Házte con las ocho armas de la historia de Siegfried.
Desbloquea a Soul Edge Sophitia Házte con las ocho armas de la historia de Sophitia.

Street Fighter Ex Plus Alfa

Desbloquea el juego de los barriles Selecciona Practice en el menú de selección de juegos, pulsa SELECT, luego START e introduce la secuencia ↑, ↑, →, ↑, →, ↑. Recibirás un mensaje de confirmación. Ve al modo Practice y selecciona Bonus Game.
Desbloquea todos los personajes ocultos En la carpeta de selección de modos, selecciona Practice e introduce el código SELECT, ↑, →, ↓, →, SELECT. Con esto tendrás acceso a nuevos jugadores.

Dragonball Z

Desbloquea todos los personajes En la pantalla de títulos, introduce el siguiente código: ↑, △, ↓, ⊗, ←, L1, →, R1
Desbloquea el modo Watch Introduce el siguiente código en la pantalla de trucos ◎, ◎, ◎, ⊗, ▣, △, △, △, △, △

Gundam Battle Assault 2

Completa lo siguiente para desbloquear el modo elegido:
Time Attack A Completa el modo story con cuatro personajes diferentes.
Time Attack B Desbloquea Time Attack A y completa el modo story con los ocho. Selecciona la dificultad al máximo.

¡DALE FUERTE!

BLOODY ROAR 2
Modo expert En la pantalla de títulos, mantén presionado R1, L1 y R2 a la vez.

Desbloquea cualquier punto de cancelación en el modo custom Los mejores 15 contrincantes del modo survival.

Desbloquea carga veloz en el modo custom Juega en el modo Story hasta que desbloquees todas las imágenes. Así abrirás craga veloz en el modo custom.

Desbloquea a Gado Completa el modo arcade con cualquier personaje.

Desbloquea recuperación veloz Completa el modo story sin que te derroten.

MARVEL VS. CAPCOM
Modo opciones extra En el menú principal selecciona opciones, mantén pulsado SELECT y dale a START

Desbloquear a Roll Completa el juego con Megaman. Selecciona Megaman en la pantalla de selección de personajes y pulsa →.

Desbloquear Venom alternativo Completa el juego con Venom y ve a la pantalla de selección de personajes, encima de Chun Li encontrarás a Venom aternativo

War Machine alternativo Termina el juego con War Machine. Es muy duro defendiendo y golpearle no evita sus hyper combos, pero no podrá bloquear.

Desbloquea a Lilith Completa el juego como Morrigan.

Desbloquea a Shadow Lady El lado oscuro de Chun Li la convierte en el personaje más rápido del juego. Termina el juego con Chun Li para desbloquear a Shadow Lady.

DEAD OR ALIVE
Vaya, uno de aquellos juegos que se conservan en la memoria durante años, ¿eh? ¿Por qué será?
Si quieres desbloquear opciones extra, sigue las opciones a continuación...

CG Gallery Desbloquea todos los trajes de Ayane.

Suelos explosivos Completa el modo Kumite con, como mínimo, un 80% de acierto o consigue un total de tiempo jugado de 12 horas.

Daños Vence a todos los personajes en el modo survival o consigue un total de tiempo jugado de 9 horas.

RIVAL SCHOOLS
Cambia de traje Completa el juego una vez como mínimo y luego mantén pulsado ◎ cuando selecciones a tu personaje.

Alterna los trajes del modo evolution Cambia el color del traje de tu personaje seleccionando a tu personaje utilizando uno de estos ⊗, △, ◎, ▣, R1, R2, L1 o L2

JEDI POWER BATTLES
Juega como Darth Maul Termina el juego con Qui Gon Jinn. Reinicia, selecciona Qui Gon Jinn y pulsa SELECT para jugar como Darth Maul.

Juega como la reina Amidala Termina el juego con Obi Wan y repite el proceso indicado en el truco anterior (ver arriba).

Juega como el capitán Panaka Termina el juego con Plo Koon, y repite el proceso indicado en el primer truco, igual que antes.

Cuatro niveles extra Consigue que, al menos, tres de tus personajes tengan 100 (cada uno) puntos de habilidad en el nivel 10. Termina el juego con un cuarto personaje y desbloquearás un par de nuevos juegos. Supera el juego con un quinto personaje del mismo nivel y abrirás los dos últimos juegos. Si superas el último juego cargándote los 100 enemigos que aparecen, conseguirás el sable de luz definitivo.

TEKKEN

CÓMO... DESBLOQUEAR MODOS SECRETOS

Desbloquear Galaca
Mientras el juego se carga, mantén pulsados ↑, L1, △ y ⊗ al mismo tiempo. Esto desbloqueará una versión para dos jugadores del clásico *shoot'em up Galaca.*

Desbloquear continuación Galaca
Cuando te hayan hecho trizas, verás una pantalla que te dice cuantos barcos has conseguido destruir. En cuanto aparezca dicha pantalla, dale rápidamente a SELECT. Podrás volver a jugar el mismo nivel.



TEKKEN 2

CÓMO... DESBLOQUEAR NUEVOS MODOS DE JUEGO

Desbloquear modo wireframe
Para desbloquear el modo wireframe, antes debes desbloquear todos los personajes. En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsados L1 y L2. Manténlos pulsados mientras seleccionas tu personaje hasta que empiece el juego.

Desbloquear modo sky
Repite los pasos arriba indicados pero manteniendo pulsado SELECT y ↑ en lugar de los botones que te indicábamos antes.



Desbloquear modo kid
Mantén pulsado SELECT cuando empieces un combate para ver cómo cambia tu luchador.

TEKKEN 3

CÓMO... DESBLOQUEAR PERSONAJES SECRETOS

Dr. Boskonovitch
Completa Tekken tres veces en el modo Force consiguiendo las llaves de oro, plata y bronce. Después de vencer al jefe final en el último escenario, puedes ir a la cueva de subterránea del doctor. Véncele y será tuyo.

Gon
Introduce GON como tu nombre en el tablero de altas puntuaciones del modo survival y habrás desbloqueado a Gon.



Tiger Jackson
Supera el modo story con 17 personajes y luego

PACK ESPECIAL PSONE

En PlayStation Magazine nos hemos vuelto locos. Sí, locos de remate. Tan locos que sorteamos tres lotes súper-mega-ultra especiales que incluyen... trrrrrrrrrrr (redoble de tambores para los que no entiendan de onomatopeyas):

- **UN *GT 2* (¡guau!)**
- **UN *WRC ARCADE* (¡ooooh!)**
- **UNA PSONE (¡HOST*...!)**

* Expresión malsonante -o palabrota- de sorpresa, júbilo y, a veces y con un tono muy diferente, de mosqueo y mal humor.

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO ***Pack especial PSone***
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. **Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.**
2. **No existen premios en metálico alternativos.**
3. **Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.**
4. **El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.**
5. **El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.**
6. **La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.**

La pregunta

¿En qué año nació PlayStation?
1.- *1987*
2.- *1994*
3.- *1999*

El premio

Sony Computer Entertainment y *PlayStation Magazine* sortearán **los 3 *packs* especiales** entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.

PUZZLES

¿TE ENCAJA?



"Estos juegos requieren concentración. Y pensamiento abstracto. Si esto último te suena a pintura o te deja a cuadros, echa un vistazo a lo que tenemos por aquí"



ESTRÚJATE EL CEREBRO

BUST-A-MOVE 4
Prueba con estos trucos en la pantalla principal.
Personajes extra →, →, △, ←, ←
Opción Tarot ↑, △, ↓, △, ↑
(En la pantalla de opciones deberías ver una opción llamada *Tarot Reading – Love* «Lectura de Tarot – Amor»)
Demo hablada □, ↑, ←, ↓, →, ↑, □, ↓, ←, ↑, →, ↓, □
(En la pantalla de opciones verás *Talk Demo*, «Demo hablada», bajo la opción del Tarot)
Otro Mundo En la pantalla de títulos, pulsa △, ←, →, ←, △

FLUID
Para ganar un delfín dorado marca la opción START en la pantallan de títulos y pulsa ↓, ↑, →, ← y □. Un sonido te confirmará si lo has hecho bien.

KULA WORLD
Invencibilidad: →, ↓, L1, L2, L1, ○, △, □
30.000 puntos: □, ↑, ↓, L2, L1, L2, □, ✕
Power Pill: ○, L2, ○, L1, ○, □, ○
Tiempo extra en Time Trial: ○, L1, △, [Triángulo, ○, ✕, △, ↓
Todo borroso nivel bonus →, ○, □, L1, □, ○, ○, □

LANDMAKER
Libre acceso áreas zona puzzle Introduce lo siguiente en la pantalla del menú principal: ←, →, ←, ←, →, →, ←, →, △
Pasar de nivel en 1 área Pulsa ↑ o ↓ en elmando del jugador nº2

BUST-A-MOVE
Juega una partida y déjalo. Durante la secuencia de demostración, pulsa los botones siguientes: L1, ↑, L2, ↓ y un personajillo verde aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

Si eliges el juego de Puzzle (Puzzle Game), debajo aparecerán las palabras «Another World» y tendrás a tu disposición 135 mapas y escenarios.

Si eliges Jugador contra Jugador (Player Vs Player), aparecerá una pantalla de selección de personajes y podrás optar entre cinco personajes disponibles. Según tu progreso en el juego tendrás más o menod personajes disponibles.

Acceso pantalla de personajes secretos En el modo Puzzle, mientras Bubby está en la plataforma de inicio, pulsa ←, ←, ↑, ↓. Y luego L1, L2, L1, L2 a la vez.

TETRIS PLUS
Selección de nivel: Elige el modo puzzle y selecciona «Password». Pulsa ↓, ↓, →, ↑, ↑, →, ↑, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↑, ↑, →, ↑, ↑, ↑, → Y después ✕. El color del bloque debería ser azul claro, rosa, verde, azul claro, rosa, verde. Al principio del juego aparecerá una opción para seleccionar nivel.

Editor de puzzles oculto Selecciona la opción del editor de puzzles y pulsa ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕

Profesor caminando rápido Completa un nivel en el modo puzzle. Mantén pulsado L2 después de que el profesor se caiga y verás qué rápido camina.

THE BOMBING ISLANDS
Abrir todos los niveles En la pantalla de contraseñas, introduce Ace, Diamond, Ace, Diamond, Ace, Diamond, Ace, Diamond, Ace, Diamond

BUST-A-MOVE 3
Pulsa lo siguiente en la pantalla de títulos: ○, ←, [Deecha], ○. Deberías ver a un enemigo en la parte inferior derecha de la pantalla. Pulsa START y pásate al modo Arcade. Elige puzzle, elige dificultad y personaje. Empieza por el nivel inicial y tendrás nuevos puzzles.

TODAS LAS PIEZAS

CÓMO... NO PERDER NI UNA

Bishi Bashi Special
Este es un título durillo. De los que se resisten, ya que no puedes saltar por encima de cohetes, bloques o cajas. Pero atención, porque tiene un movimiento secreto que no se detalla en el juego. Para hacerlo pulsa: ←, [Abajo/Izquierda], ↓, [Abajo/Derecha], → en un movimiento semicircular y luego dale a ✕.

Swing
Mantén tus colores agrupados todo el tiempo que te sea posible, y conserva las bombas y las estrellas lo más distanciadas que puedas. Aférrate a tus extras todo lo que puedas. Si consigues alguna piedra, ponla en el rincón. Para terminar, recuerda que los *power-ups* no sirven de nada si aterrizan en una fila vacía.

One Piece Mansion
¿Jugamos a construcciones? Ante todo, asegúrate de que situas tu apartamento cerca en el lugar adecuado para inmunizarlo contra casi todo. Intenta colocar los puntos *excess stress* abajo y a un lado, así los problemas no podrán extenderse con facilidad. Sigue edificando si estás struggling y si tienes que construir con rapidez, dedícate sólo a las tiendecillas. Guarda siempre espacios vacíos por si te ves en un aprieto.

Mr. Driller
Las carreras ADV son iguales que los niveles normales, excepto por los Default Level Records. Tendrás que ser más rápido. Cuando hayas superado las carreras ADV, guarda el juezo, reinicia la consola y pulsa SELECT en la pantalla de títulos para ver el nuevo traje de Mr.Driller y verle en acción con su nuevo Speed Boost.

Pipemania 3D
Una manera muy sencilla de hinchar tu marcador es jugar repetidas veces al primer nivel. Es el más fácil de todos y como los puntos se ganan de la misma manera en todos los niveles, aquí podrás agenciarte una cantidad nada desdeñable. Si lo haces bien, puedes acumular 250.000 por cada secuencia de tres escenas.

Bust-A-Move 4
Atrévete con los Pulleys. Los Pulleys son dos bloques anclas atados a una cuerda. Cuando cada ancla tiene pegadas el mismo número de burbujas, el pulley queda equilibrado. Las burbujas se caerán si el ancla se desestabiliza. El Pulley dejará de moverse si el «mogolloncete» de burbujas que tiene se pega al de otro Pulley, al suyo propio o a un ancla clavada.





PLATAFORMAS

¡SALTA, SALTA CONMIGO!



¿Plataformas? ¿Pero eso no es lo que las chicas rompedoras se ponen para ir a la disco? Si, los zapatos con platafomas... Ah, que no... Vale, vale, cómo tú digas.

SALTITO POR AQUÍ

ABE'S EXODDUS
Mantén pulsado R1 y elige
Acesso a todos los niveles ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →
Invulnerabilidad para Abe ○, △, □, ✕, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ✕
Pasar al siguiente "continuar" ○, ○, ✕, ✕, □, □
Saltar de nivel ○, ○, ✕, ✕, □, □

ABE'S ODDYSEE
Mantén pulsado R1 e introduce en la primera pantalla de opciones lo siguiente:
Selección de niveles ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←
Solución puzzles de voz △, ↑, ○, ←, ✕, ↓, □, →
Minas verdes △, ←, →, □, ○, ✕

APE ESCAPE
Salvar una vida Pulsa START y sal del juego en cuanto caigas por un acantilado. Volverás a la estación del tiempo con las mismas vidas con las que empezaste.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME
Haz que la vida del conejo de la suerte más fácil manteniendo pulsados L1 y L2 en el selector de tiempo o nivel de una era, y luego introduce lo siguiente:
Todos los niveles abiertos ✕, □, L2, L1, ○, ✕, □, □, □
Todas las zanahorias ✕, □, L2, L1, ○, ✕, □, □, ○
Todas las habilidades ✕, □, L2, L1, ○, ✕, △, □
Toda la energía ✕, □, L2, L1, ○, ✕, □, ○, ○
Una llave ✕, □, L2, L1, ○, ✕, ○, □, □

CRASH BANDICOOT
Algunas contraseñas de nivel útiles:
Jungla ○, □, ○, □, ○, ○, △, □
La gran puerta ○, ✕, □, △, ○, □, □, △
Corriente arriba □, □, ✕, □, □, △, ✕, △
Rolling Stones ✕, □, ✕, ○, ✕, □, △, ✕
Fortaleza □, □, △, ✕, ○, ○, ✕, △
Arroyo ○, □, □, ○, ○, ✕, ✕, ✕
La ciudad perdida ✕, ○, ✕, ○, ○, ✕, □, ○
Camino a ninguna parte □, ✕, △, △, ✕, □, ✕, △
Puesta de sol ✕, ○, ○, ○, ✕, □, ✕, □
Maquinaria □, □, ✕, △, ✕, □, ○, ✕
Generador □, ✕, ○, ✕, ○, ✕, □, □
Desechos tóxicos □, ✕, ○, □, △, ✕, ○, ○
Carretera ○, □, □, ✕, △, □, □, △
Oscuridad ○, ✕, ✕, ○, □, ○, □, □
Laboratorio ○, □, ○, □, □, ✕, □, ✕

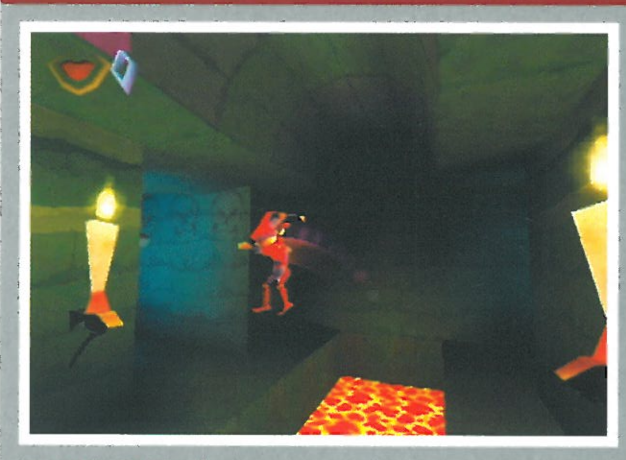
CRASH BANDICOOT 2
Consigue 10 vidas Cuando llegues a la sala teletransportadora 2 (Warp Room 2), salta varias veces sobre la cabeza del oso polar.

CRASH BANDICOOT 3
Demo de Spyro, en la pantalla de títulos, dale a L2, START, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □
Bonus nivel 1 En el nivel 14 verás una señal de «Paso de Alienígenas» que queda a la izquierda de la carretera. Choca contra ella.
Bonus nivel 2 En el nivel 11, sigue la ruta de la gema amarilla. Después de la primera persecución con dinosaurio, deja que el pterodáctilo capture a Crash.
Al 105% Consigue todas las reliquias y gemas. Vuelve al centro del nivel y camina hasta Coco, cerca de donde guardas partida, y te dará otra gema.

CROC 2
Activa el modo Cheat Mantén pulsado L1 y dale a △, ←, ←, →, □, ←, ○, en la pantalla de títulos. Cuando ya estés metido en el juego, tendrás que mantener pulsados L1 y L2 para tener acceso al menú cheat completo.
Cristales ilimitados Mantén pulsado L1 y dale a □, □, ○, ↓, ←, →, ←, → en la pantalla de títulos.
Suma 100 Cristales al total Mantén pulsado L2 y dale a □ durante el juego.

Muévete con gracia

MOVIMIENTOS CLAVE PARA NO METER LA PATA



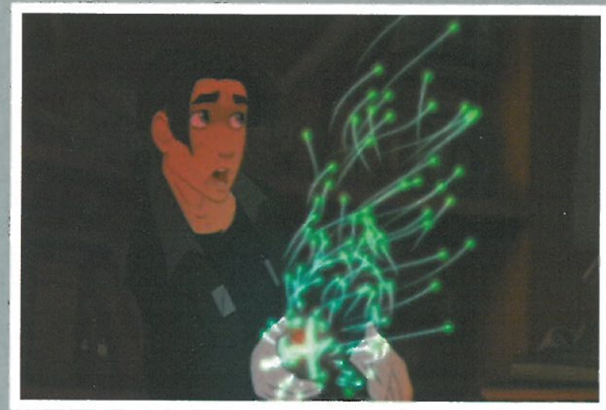
Pensamiento lateral
Además de habilidad para la sincronización, los plataformas exigen que hagas trabajar un poco tu materia gris. Si no alcanzas un saliente, seguro que por ahí cerca hay alguna caja, bloque o lo que sea que te sirve de ayuda. Mantén los ojos bien abiertos.



Corre y pelea
Durantes lo cambates, los enfrentamientos pocas veces son tan tácticos como en los *shooters* o en los *beat'em ups*. Con un repertorio medio de dos ataques, es más aconsejable que tu protagonista plataformero se dedique a escabullirse y saltar mucho.



Locura *minijueguil*
Los plataformas de PSone están repletos de minijuegos. Encontrarás de todo, desde carreras hasta tests de memoria, pasando por carreras contrarreloj. La primera vez son dificilillos, pero practicar lo es todo. ¿Incentivos para seguir practicando? Vidas extra y algún que otro detallito...



¡Recógelo todo!
Un plataformas no sería un plataformas sin ítems que recoger. Todo buen jugador sabe de la importancia de estos objetos. Llaves, monedas, pescados... cualquier ítem es bienvenido, ya que es portador de vidas extra, bonus o secuencias de vídeo; por ejemplo.



¡LOS TENEMOS!

TRUQUILLOS PARA TUS PLATAFORMAS

Lilo & Stitch

Muévete más rápido Cuando el icono de la parte inferior de la pantalla se vuelva rojo, Stitch podrá caminar sobre dos patas, y va más rápido.

Monstruos, S.A.

Sustancia ilimitada Este es un truco muy útil que te permitirá conseguir sustancia suficiente para asustar a los Nerves. Recoge todo el que puedas primero, guarda la partida y sal del juego. Cuando vuelvas a cargarlo, tu asustómetro seguirá alto, pero los botes de Ooze se habrán regenerado.

Rayman 2

Vence a Grolgoth En el primer escenario sólo tienes que redireccionar sus bolas de energía, correr para esquivar su ataque salto y desviar las bombas disparando hacia ellas.

Toy Story 2

Consigue el láser verde Los láser verdes eliminan a los enemigos de un solo disparo. Son muy útiles, pero no resultan nada fáciles de encontrar. Primero, ve hasta el techo del coche que hay en el garaje de la casa de Andy. Luego, dirígete por el barrio donde vive Andy hasta el coche averiado. A la derecha encontrarás un láser verde.

Ape Escape

Acaba con Specter Arranca ambos brazos del *mech* de Specter golpeándoles tres veces. Después, ve a por la cabeza y aporréale cuando la plataforma desaparezca. Cuando Specter reaparezca en su silla voladora, espera a que abra fuego antes de atacarle. La manera más fácil de vencerle es utilizando continuamente el Super Hopo.

Medievil 2

Contra el demonio «Ármate a ti mismo». Usa la bruma Life, consigue la ametralladora y munición y equipa la espada mágica y el arco. Cuando hayas finiquitado a Dogman y a Mander con la espada, enfréntate al Demonio. Debes tener cuidado con dos de sus ataques especialmente; uno en el que golpea el suelo de un lado al otro y otro por el que escupe fuego por toda la pantalla. Ambos ataques son complicados de esquivar, así que dispara a la parte trasera de la embarcación de Palethorn, de este modo harás que ataque contigo.

Oddworld: Abbe's Exoddus

Colecciona Muddokons de Feeco Depot [FDP04C04]
Evita los disparos de los Slog, corre hacia la derecha y acciona la palanca que cerrará la puerta roja, pero deja abierta la puerta amarilla. Dirígete a la siguiente pantalla, cierra la puerta verde y dile al Mudokon que te siga. Cuando el Mudokon pase, cerrará la puerta amarilla y abrirá la roja. Dile que espere y que empiece a trabajar. Abre las puertas verde y amarilla y el Slog vendrá tras tuyo. Ve a la izquierda y bloquea la puerta azul. Ahora es el momento de salvar a tu amiguito.

SALTITO POR ALLÁ

Vidas ilimitadas En la pantalla de títulos, mantén pulsado L1 y dale a ↓, ←, ↑, →, △, ↓

STUART LITTLE 2
Abrir todos los niveles L2, ←, →, R1, L1, ↑, ↓, L2
99 vidas ↓, ↑, □, ○, L2, R2, L1, L1
Invulnerabilidad L2, □, L1, ○, R2, □, L1, ○
Munición infinita □, L1, R1, ↑, ○, L2, R2, ↓
Items galería ○, ←, R1, R2, →, L1, □

DONALD DUCK: QUACK ATTACK
Movimiento especial En cualquier nivel, recoge cinco tornillos seguidos para conseguir una letra de la palabra SPECIAL. Repite hasta que tengas la palabra completa.
Vencer a Merlock Cuando Merlock se divida en cuatro, centra tus energías en atacar al que lleva la piedra brillante, es su punto débil.

HUGO
Acceso a todos los niveles En la pantalla de mapas, mantén pulsados L1 y R2 durante, al menos, diez segundos. Con esto pasas por las diferente zonas del mapa hacia delante. Para ir hacia atrás, mantén pulsados L2 y R1

Juego bonus Completa el juego en el modo arcade, recogiendo todos los ítems bonus de cada nivel. Luego completa la escena del final de la cuerda disparando a la bruja malvada, Scylla.

KLONOA
Bonus vision extra Libera a los 172 Phantomilians
Música Completa el juego bonus de la torre de Balue y conseguirás una caja de música.
Fuegos artificiales Completa el juego extra de visión con un recuento de gemas perfecto (150) y verás la secuencia final con Lephise y Klonoa escuchando la cajita de música. El cielo se oscurecerá y empezarán a estallar fuegos artificiales... Ohhhhhh, que bonito.

MEDIEVIL
Haz pausa en el juego, mantén pulsado L2 y dale a ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △. Ahora abrirás opciones para completar el nivel en el que estés y volverte invulnerable

MEDIEVIL 2
Salud, armas y dinero ilimitadas + saltar de nivel
Durante el juego, mantén L2 pulsado y dale a ←, ↑, □, △, →, ○, ↑, □. Haz pausa en el juego y martillea ↓ hasta que aparezca otra opción.

MONSTRUOS, S.A.
¿Una ayudita?
Desbloquear trampolines Consigue 4 medallas de bronce
Desbloquear *speed-ups* Consigue 8 medallas de bronce
Conseguir una medalla de plata Recoge todas las fichas de monstruos
Conseguir una medalla de oro Asustar a todos los nerves

PANDEMONIUM
No te rindas. Inténtalo con estas contraseñas

Nivel 01	**ADEAMIIE**
Nivel 10	**AIICBAJI**
Nivel 02	**EPIJACKA**
Nivel 11	**FBIIAKCK**
Nivel 03	**FBIJAKCI**
Nivel 12	**FDIIAKDC**
Nivel 04	**KOCCCIEE**
Nivel 13	**FFIIAKDK**
Nivel 05	**NGIAIBJJ**
Nivel 14	**KAKACIBA**
Nivel 06	**N[illegible]AJBCB**
Nivel 15	**ADMCFAID**
Nivel 07	**KGCACICI**
Nivel 16	**EMIIEKBE**
Nivel 08	**AHICBAJE**
Nivel 17	**OL[illegible]IBMU**
Nivel 09	**AIICFAJG**
Nivel 18	**FAAIAKCE**

Vidas infinitas En la pantalla del menú principal, pulsa □, ←, □, →, ○, ↓, ○, ↑

FROGGER
Haz pausa en el juego con [illegible] y luego dale a [illegible] para acceder a la pantalla de Continuar/Salir. Introduce ahora el código que quieras. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla confirmará que lo has hecho bien.
Vidas infinitas →, □, △, □, △, ✕
Abrir todas las zonas →, □, △, □, △, R1, R1, R1, R1, ○
Abrir todos los niveles →, □, △, □, △, R1, R1, R1, R1, △, □, ↓

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

CÓMO... ACABAR CON N-GIN

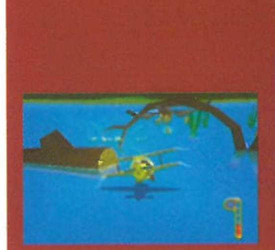
¡A por él!
Sin duda alguna, el jefe más duro de pelar, el más malo y el más poderoso de *Crash 3*, el robot gigante de N-Gin, te va a traer de cabeza. Como dice la tradición, varios puntos débiles del robot se te irán descubriendo a medida que avance el combate. Cuidado con los misiles que te lanzará, esquívalos o destrúyelos y devuélvele los disparos tan rápido como te sea posible. Es duro, pero intenta mantenerte ahí tanto tiempo como te sea posible, que hacia el final, Tiger vendrá a tu rescate. Buena suerte.



STUART LITTLE 2

CÓMO...DERRIBAR AL HALCÓN

Como en el cine
Mantén el indicador del avión de Stuart bien cargado, recogiendo pilas azules. Cuando tengas el indicador al tope, dale a q para embestir al halcón. Sólo la práctica te ayudará a sortear la gran cantidad de obstáculos, pero seguro que lo conseguirás. Cuando le das al halcón, se te abre una escena de vídeo... como en el cine.

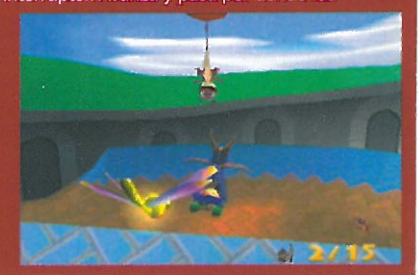




SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON

CÓMO... DAR CON LOS HUEVOS EN EL LABORATORIO

Caza de huevos
En los niveles del Agente 9 hay tres huevos que encontrar. Primero, dispara a los Rynocs, conseguirás el huevo cuando hables con el tipo que hay al final del nivel. Después, ve a la izquierda de la caja de las bombas y lanza una hacia el interruptor. Avanza y pasa por donde los botes, cambia a modo francotirador, y destrúyelos; conseguirás el segundo huevo. Ahora pasa a la sala de los pájaros y elimina a la primera bandada de plumíferos voladores para conseguir el tercer huevo.



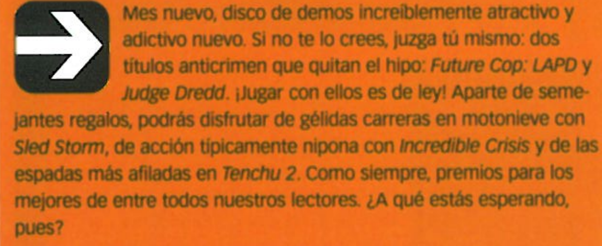


LOGOS
XLOGO al 7717
DVD 100596
ATARI 109598
100642
IBM 105425
AC/DC 106469
107125
DIABLO II 107135
Microsoft 100062
intel 105422
ATLETICO MADRID 112525
QUAKE III 107137
ICQ 107145
Zinedine Zidane 109855
Barça Saviola 110971
110378
m&m's 105526
napster 107148
107161
BAD BOY 104644
ANTONIO VEGA 109131
CREATIVE 104618
Linux 100063
100065
OK 107166
Aupa Atleti 108704
durex 110285
F.R.I.E.N.D 100994
PlayStation 107216
105052
Smile! 103924
PIONEER 105490
Marlboro 105617
107122
ANTHRAX 112406
103741
100053
BAD RELIGION 112409
111055
108085
ABBA 106303
Asterix 100158
111479
DORAEMON 110387
TEENS 106475
100202
BRAZIL 112132
110375
105299
103952
Sinosuke 111888
SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE
CHAT
XLIGA al 7717
CONTACTA AHORA CON GENTE DE TU CIUDAD DESDE TU MOBIL
TRUCOS
XTRUCO al 7717
¿QUIERES SABER CUALES SON LOS MEJORES TRUCOS PARA LIGAR?
ENVIA XTRUCO AL
7717
FAMOSOS
XFAMA al 7717
¿TE GUSTARIA QUE UN PERSONAJE FAMOSO TE MANDE UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA?
ENVIA XFAMA AL 7717
recibiras de un famoso sorpresa la dedicatoria personalizada en tu telefono movil
SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE
CONCURSO
XNY al 7717
¿TE GUSTARIA GANAR UN VIAJE A
NEW YORK
PARA 2 PERSONAS?
DINOS CUAL ES LA MEJOR PLATAFORMA
A PS2
B XBOX
C GAME CUBE
ENVIA XNY (espacio) (OPCION) al 7717
SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE
MELODIAS
XTONO AL 7717
Ford Cougar Born to be wild - Anuncio Tv 300046
Frank Sinatra My way - Anuncio de Airtel 300009
Bon Jovi Its my life - Opel Corsa 300007
Benny Hill Benny Hill 301002
Barrio sesamo Serie infantil 300486
Expediente X Expediente X - Serie TV 300044
Friends Friends - Serie de TV 300034
Gadget Sintonia del Inspector Gadget 300414
Dragon Ball Serie manga 300444
Equipo A Serie de TV 300451
Fama Serie de TV 300488
Eurovision Sintonia de Eurovisión 300056
Grito de tarzan Grito de tarzan 301515
A. Clayton BSO Misión Imposible 300020
Danny Elfman Los Simpsons 300040
SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE
MELODIAS
XTONO AL 7717
Beth Dime 302289
David Bustamante La Magia del ... 301752
Operacion Triunfo La fuerza de... 302243
Operacion Triunfo Vivimos la ... 301954
Aguita sala Por debajo... 301934
Amaral Toda la noche... 302199
Cafe Quijano La taberna del Buda 301761
Camilo Sesto Mola Mazo 302233
Carlos Baute Dame de eso 301720
Chayanne Torero 301809
Chenoa Cuando tu vas 302088
Coyote Dax Arriba y abajo 301224
David Bisbal Ave Maria 302026
David Civera Que la detengan 301939
Diego Torres Color esperanza 301913
Enrique Iglesias Heroe 301727
Estopa Vino tinto 301768
Formula abierta Te quiero... 302089
Gisela Vida 301958
Javi cantero Y cuanto mas... 301780
Juanes A dios se lo pido 302021
King Africa Mete mete 301881
Jarabe de Palo La Flaca 300260
Alaska Bailando 300585
Alejandro Sanz Corazón ... 300253
Ana Belen La puerta de alcala 300600
Camela Escuchame 300630
Camilo Sesto Vivir así ... 300496
Carlos Santana Oye como va 300532
David Bisbal Corazon Latino 301753
Chocolate La Mayonesa 300677
Coyote Dax No rompas... 300670
Danza invisible Sabor de amor 300601
Duncan Dhu Cien gaviotas 300251
Dúo dinámico Quince años... 300307
El chaval de la Peca Abanibi 300611
Ella baila sola Lo echamos... 300635
Estopa Me falta el aliento 300508
Estopa Tu calorro 300514
Estopa El del medio de... 300503
Ainhoa Caruso 302218
Gabinete Caligari Camino Soria 300589
Gloria Estefan Mi tierra 300530
Guarana La casa de Inés 300506
Hombres G Sufre mamon 300605
Gypsy teens Bamboleo 301117
Jarabe de palo Depende 300680
Jennifer Lopez Lets get loud 301881
Alavés Himno del Alavés 300435
At Madrid Himno del At. de Madrid 300415
Barcelona Himno del F.C. Barcelona 300411
Betis Himno del Real Betis 300416
Bilbao Himno del Athletic 300417
Celta Himno del Celta de Vigo 300433
Champions Himno Champions League 300465
Deportivo Himno del Deportivo 300420
Español Himno del RCD Español 300422
Logroñes Logroñes 302257
Málaga Himno del Málaga 300423
Mallorca Himno del Real Mallorca 300424
NBA NBA 300426
Osasuna Himno del Osasuna 300427
Rayo Himno del Rayo Vallecano 300428
Real Madrid Himno del Real Madrid 300409
R.Sociedad Himno del Real Sociedad 300431
Santander Himno del Racing 300429
Sevilla Himno del Sevilla 300430
Valencia Himno del Valencia C.F. 300410
Valladolid Himno del Real Valladolid 300432
Villarreal La Himno del Villarreal C.F. 300412
Zaragoza Himno del Real Zaragoza 300434
Tractor amarillo Tengo un tractor... 300566
Paquito Paquito el choco... 300554
Nino Bravo Libre 300548
Manolo Escobar Mi carro 300550
La cucaracha La cucaracha 300541
SI QUIERES QUE LO RECIBA UN AMIGO TUYO, ESCRIBE SU NUMERO AL FINAL DEL MENSAJE

ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA





Mes nuevo, disco de demos increíblemente atractivo y adictivo nuevo. Si no te lo crees, juzga tú mismo: dos títulos anticrimen que quitan el hipo: *Future Cop: LAPD* y *Judge Dredd*. ¡Jugar con ellos es de ley! Aparte de semejantes regalos, podrás disfrutar de gélidas carreras en motonieve con *Sled Storm*, de acción típicamente nipona con *Incredible Crisis* y de las espadas más afiladas en *Tenchu 2*. Como siempre, premios para los mejores de entre todos nuestros lectores. ¿A qué estás esperando, pues?

PARA UTILIZAR EL DISCO 96

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es

NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



Dancing Stage

¡JUEGA! Y a mover el esqueleto, que ya decía Alaska que es bueno para el *body*

GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD



DATOS **GÉNERO**: *SHOOT 'EM UP* **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: EA **PUNTUACIÓN**: *PSMag23* 8/10

Future Cop: LAPD

BRUTALIDAD POLICIAL

Un clásico un tanto olvidado que, seguro, te encantará. *Future Cop* te sienta a los mandos de un gigantesco robot mecánico en tu cruzada particular contra el crimen por las peligrosas calles de Los Angeles del futuro. La demo es una perita en dulce, ya que incluye dos escenarios diferentes, ya sea *a tu bola* o cooperando con un colega. Para empezar, Crime War, escenario en el que debes liquidar a todo lo que se mueva. Y luego, Precint Assault, una especie de juego de estrategia de «atrapa la bandera» que pondrá a prueba a tus neuronas, además de a tu valor.



TRUQUILLOS



ARMAS APETITOSAS
Antes de iniciar una misión deberás pasar por la armería. Dispones de tres ranuras de armamento para rellenar, y la demo te ofrece dos armas por ranura. Recomendamos la Pistola Reforzada, los Misiles Fuego del Infierno y el Generador de Ondas de Choque. También encontrarás power ups. A la derecha de la serie de puertas metálicas que vuelan por los aires al principio de Crime Wave, en el complejo de almacenes, encontrarás un *power up* para la pistola.



PASO DE SEGURIDAD
Por muy gigante que sea tu robot, su blindaje es limitado, de modo que debes evitar las colisiones. Te lloverá plomo por doquier, de modo que se impone la técnica del paso al lado. Los misiles enemigos no vuelan muy rápido, de modo que puedes esquivarlos si te apartas de su camino, ya sea hacia la derecha con R2, o a la izquierda con L2. Mientras tanto, sigue masacrando a los rivales.



CONTROLES

◎	Bombas
⊗	Cohetes
◎	Pistolas
△	Salto
Cruceta	Movimiento
L2/R2	Paso al lado izquierda/derecha
L1/R1	Botón de acción (te transformas en hovercraft)



DATOS **GÉNERO**: PUZZLE **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: VIRGIN **PUNTUACIÓN**: *PSMag46* 7/10

Incredible Crisis







EL MUNDO AL REVÉS

Sin lugar a dudas, *Incredible Crisis* es un juego de locos. Nuestra demo te ofrece tres niveles de locura oriental a lo largo de una jornada no apta para aburridos en el pellejo de un oficinista. Primero deberás alejarte de una pieza de arte moderno muy pícara, después enfrentarte a un terrorífico viaje en un ascensor estropeado y, por último, un precipitado viaje por las atestadas calles a bordo de una camilla de hospital. La jugabilidad es bien sencilla (basta con martillear los botones en el momento adecuado), pero seguro que alucinarás con la «originalidad» de los planteamientos. El juego completo es tan o más psicótico, al tiempo que incluye un montón de subjuegos y sorpresas.

CONTROLES

Varían según el nivel, pero aparecen reflejados en pantalla

TRUQUILLOS



PIES EN POLVOROSA
Para empezar, debes correr delante de una gigantesca pelota de hierro. Para lograrlo, presta atención a la parte inferior de la pantalla, en la que aparece un radar: cuando empiece a iluminarse en rojo, martillea ⊗. La prueba consta de tres fases, pero el martilleo siempre es el mismo. Eso sí, procura saltar y esquivar los obstáculos pulsando ↓ y ↑ cuando sea necesario.



CARRETERA AL INFIERNO
Sortear el tráfico rodado en plena noche a lomos de una camilla no es tarea fácil. El problema principal lo tenemos en los coches que vienen de frente: para que no te arrollen, deberás cambiar de carril con las flechas direccionales. Basta una simple pulsación para cambiar de carril. Al final de la calle, cuando los coches vayan a por ti, quédate en el centro, ya que los conductores intentarán sortearte en el último momento.



DATOS **GÉNERO**: SIMULADOR CRIQUET **DISPONIBLE**: N/D **DISTRIBUIDOR**: EA **PUNTUACIÓN**: *Sin analizar*

Cricket 2000

CONTROLES

Bateo
Cruceta Desplaza al bateador/dirección del disparo
◎ Disparo potente
⊗ Strike/carrera

Lanzamiento
↑ Devuelve pelota al portero
↓ Lanzador
⊗ Inicia y detiene medidor de ritmo



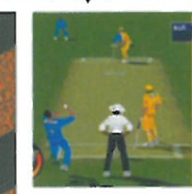


VAYA PALO



Si tomas té a las cinco, siempre llegas puntual a tus citas, y adornas tu testa con un sombrero de hongo, te encantará este juego. En la demo sólo hay una opción, un partido en el que puedes jugar con Inglaterra o Australia. Antes de iniciar la partida, puedes editar a tu selección, pero será mejor que te quedes con el equipo que viene por defecto. Porque ganar, lo que se dice ganar, te va a costar sangre, sudor y lágrimas. Pero con un poco de paciencia y mucha, mucha perseverancia, quizá le pilles el tranquillo al deporte, que tiene tela, y consigas alzarte con el triunfo. Si te gusta la demo, tal vez acabes comprándote el juego completo. En caso contrario, prueba *Brian Lara Cricket*, un simulador bastante mejor del que no podemos ofrecerte una demo, de momento.

TRUQUILLOS



LANZAMIENTOS

Primero debes colocar el icono en el punto que quieres situar la pelota. Lo ideal es unas pocas yardas por delante del bateador. Cuando lo tengas, pulsa ⊗ para iniciar tu carrera. Utiliza la cruceta para darle efecto, de modo que sea más difícil batear la pelota. A continuación, detén el medidor de potencia naranja lo más cerca posible del borde del icono de la pelota que puedas.



BATEO

La precisión es la madre del cordero en este apartado. En primer lugar, coloca al bateador en un lugar desde el que tenga espacio suficiente para golpear. A continuación, decide la dirección que desees con la cruceta, y piensa también dónde va a lanzar el lanzador la pelota para ajustar como corresponda. Por último, y ahora viene lo difícil, debes golpear la pelota. Procura pulsar ⊗ antes de que la pelota bote si quieres obtener un buen resultado y, sobre todo, intenta que pase por encima de la cabeza del lanzador.

DATOS **GÉNERO**: BAILE **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: KONAMI **PUNTUACIÓN**: *PSMag72* 9/10

Dancing Stage Party Edition

QUE NO PARE LA MÚSICA



Este juego lleva coqueteando con las notas más altas, y los medios no suelen equivocarse a la hora de invertir sus ahorros. Por lo tanto, si no lo tienes todavía, dale una oportunidad con nuestra demo y, acto seguido, sal disparado hacia la tienda más cercana.¿Quién sabe si, en un futuro no muy lejano, pasas a formar parte del estupendo ballet de *Noche de fiesta*? ¿No te convence? ¿Y si te ofrecieran un papel en *Un paso adelante*? Esa sonrisa me gusta más. ¡A nadie le amarga un dulce, y la oportunidad de trabajar con la hermana de Penélope Cruz no se tiene todos los días!

CONTROLES

Cruceta Movimiento
(Pero mejor te compras una alfombrilla de baile, ¿no?)

TRUQUILLOS



POSICIÓN BÁSICA

Colócate en el centro de la alfombrilla: es la posición inicial para los novatos. Te permite ejecutar secuencias básicas como las siguientes: ↑ → ↓ or ↑ ← ↓



POSICIÓN ABIERTA

Coloca los pies con firmeza sobre las flechas de ← y →. Ahora puedes seguir cualquiera de estos patrones: ↑ → ↓, ↑ ← ↓, o incluso ↑ ↓ ← → ↑ ↓



EL PASO BÁSICO

Alterna los pies entre izquierda y derecha al tiempo que mantienes la posición en V sobre ↓ y →: de este modo, la secuencia → ↓ → ↓ ← ↓





DATOS **GÉNERO:** *SHOOT 'EM UP* CON PISTOLA **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** GREMLIN **PUNTUACIÓN:** *Sin analizar*

Judge Dredd

TÚ ERES LA LEY

¡Tuerce el rictus de la cara! Partes hacia Mega City One para explayarte a tus anchas con la pistola de luz mientras te enfundas en la piel del agente futurista más temido de todos los tiempos: el juez Dredd. Este juego, a pesar de su antigüedad, sigue dando caña; se basa en la *peli* de Stallone, y no en el cómic de 2000AD, tal y como queda reflejado en el vídeo introductorio. Nuestra demo es breve pero intensa, y deberás hacer gala de unos reflejos de un ciberguepardo para anotarte un marcador de escándalo. ¡Es tu deber!



TRUQUILLOS



FINIQUÍTALOS A TODOS

El mejor consejo que podemos darte es: dispara a todo. No sólo a los malos, sino también a las pantallas de televisión y al resto de objetos inanimados que abundan por doquier, tales como bidones de gasolina y ventanas. Muchos de estos ítems ocultan reforzadores. Por ejemplo, puedes recoger un botiquín si destruyes la señal

ES LA BOMBA

A mitad del nivel un Jeep se abalanzará sobre ti. Si lo destruyes sumarás muchos puntos, pero con la pistola es prácticamente imposible, de modo que en cuanto veas el vehículo, pulsa el botón B de tu pistola para activar la bomba. Sólo tienes una oportunidad, así que apunta bien.



CONTROLES

Gatillo	Disparo
El otro botón	Bomba
Disparo fuera de pantalla	Recargar

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

JUDGE DREDD

Judge Dredd es un *shooter* de la primera época de PSone. En la redacción creemos que ha sabido llevar bien los años, incluso después de tanto tiempo. Jugarás como el máximo representante de la ley y el orden en Mega City y tu labor consistirá en «limpiar» el nivel que te ofrecemos y llegar al final del nivel sin despeinarte. Hay mucho delincuente por ahí suelto, así que ten cuidado.



EL RETO

Es sencillo, queremos que acumules la mayor cantidad de puntos posible, que nos demuestres que eres un *crack*, que nadie te tose, ¡que eres el rey! Y eso significa abrirse paso a tiro limpio y cargárselo todo: pedazos del escenario, robots vigilantes. El primo anotó 10.520 puntos, y con un ojo cerrado. ¿Puedes superarle? Ya sabes, quien consiga más puntos, gana.

LA PRUEBA

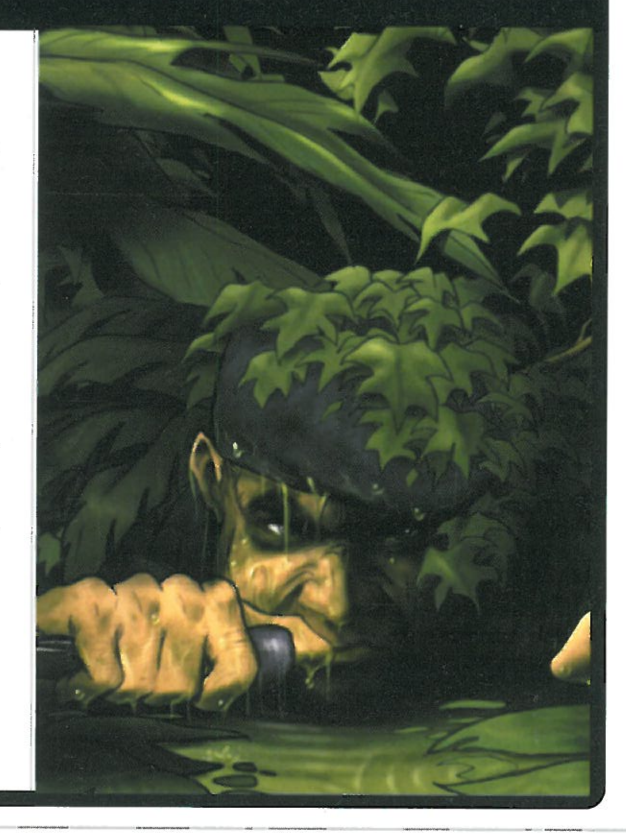
Cuando hayas terminado el nivel, pasarás varias pantallas en las que se evaluará tu actuación. La última te da tu puntuación total, y esta es la pantalla que debes fotografiar. Ya sabes, fotito, tus datos, el cupón, un sobre, un sello y lo mandas a la dirección habitual. En caso de empate, gana la carta que haya llegado antes a la redacción.

UN CONSEJO...

Al final de la demo te darás cuenta de que tu puntuación depende de varios factores. Para conseguir una buena puntuación hay que finiquitar a todo bicho viviente y con la máxima precisión. Practica unas cuantas veces antes de ponerte manos a la obra con la partida definitiva.

EL PREMIO

Además de que reconoceremos tu inmensa valía y que el primo del redactor jefe te saludará arrodillándose ante ti si te encuentra por la calle (nunca se sabe, si ves a un tipo que se arrodilla ante ti, será él), podrás llevarte una camiseta que dará *mucha guerra*...



DATOS **GÉNERO:** CARRERAS DE MOTONIEVES **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** EA **PUNTUACIÓN:** *PSMag35* 8/10



Sled Storm



TE QUEDARÁS HELADO

¿No te parece maravilloso poder deslizarte por las blancas lomas sobre una motonieve? Como la temporada de esquí ya no da para más, se nos ha ocurrido incluir una demo de este excelente juego.

Además, es la única manera de disfrutar de la nieve sin pasar frío y sin sufrir en tus huesos las caídas. Puedes elegir entre dos circuitos, y jugar sólo o con hasta tres amigos. El primer circuito, Super Snocross 1, potencia las acrobacias, de modo que encontrarás multitud de rampas.

El segundo discurre sobre la nieve virgen del Kodiak Canyon, lugar ideal para pisar el acelerador y apostar por los atajos (hay un montón, basta con observar a los corredores del ordenador). El juego completo cuenta con un montón de pilotos, circuitos, vehículos y modos de juego, y resulta muy recomendable si andas tras un título de carreras diferente.



CONTROLES

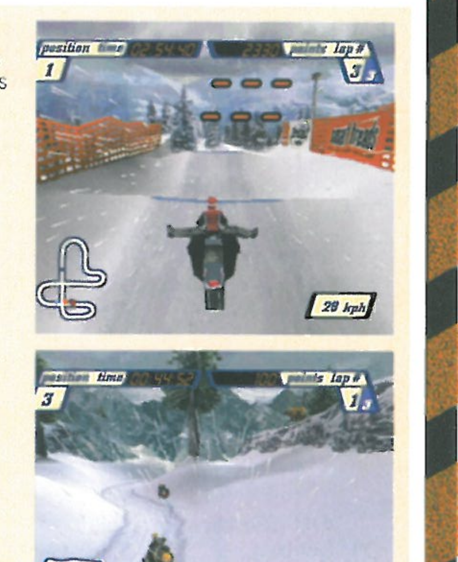
↑ Avance
↓ Retroceso
← Izquierda
→ Derecha
⊗ Acelerador
ⓞ Freno
◎ Cambia postura
SELECT Cambia cámara
START Pausa/inicio
L1 Inclinación brusca izda.
R1 Inclinación brusca dcha.
R2 + L2 + Dirección Ejecución piruetas

TRUQUILLOS

¡CHACHI PIRUETA!

Para dotar de mayor aliciente a las carreras, puedes sumar más puntos si ejecutas piruetas arriesgadas. Colócate el casco e intenta no matarte con todas estas:

Sin manos L2 + ↓
Mirada atrás L2 + ↑
Sin pies R2 + ↑
Can can a un pie R2 + ↓, ←
Nac nac R2 + →, ↓
Taconazo R2 + ←, ↑
A un pie, can can, a una mano R2 + ↙
Apoyado L2 + ↗
Indian Air L2 + ↗, ↘
Abrazo Saran R2 + ↘, ↓
Década L2 + ↘, ↓, ↙
Can can paralelo L2 + ←, →
Can can L2 + →, ←
Suicidio de morros sin manos R2 + ↘
Nada R2 + ↗, →
Superman a una mano R2 + ↖, →
Backflip R2 + L2, ↖, ↑, ↗



EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Sled Storm (PSMag 35, 8/10) es uno de los mejores juegos *blancos* de la pequeña PSone. Este título de carreras en motos de nieve de EA. Unos gráficos geniales, un control suavísimo y una animación detallada le auparon como uno de los mejores juegos de 1999. De lo más destacable, la vertiginosa sensación de velocidad que te proporcionaba la cámara en primera persona... ¡increíble! Otro de sus atractivos más irresistibles era el modo multijugador, que te permitía correr contra uno, dos o hasta tres amiguetes. Y a pantalla partida no perdía nada de calidad, prácticamente igual que con la pantalla a cuatro... Nada, pruébalo y nos cuentas.

EL RETO
También Es sencillito. Queremos que seas el más rápido en una carrera a tres vueltas en el circuito Super Sno Cross. En caso de empate, ganará quién tenga más puntos de piruetas. ¿Te atreves?

LA PRUEBA
Queremos una imagen de la pantalla en la que se vea el resultado. Debe mostrar claramente tu tiempo en la carrera de tres vueltas y la puntuación conseguida. No olvides indicarlo en el cupón también.

UN CONSEJO...
Elige a la chica ya que es más rápida y saca partido a los saltos para marcarte unas buenas piruetas.

EL PREMIO
Además de que reconoceremos tu inmensa valía y que el primo del redactor jefe te saludará arrodillándose ante ti si te encuentra por la calle (nunca se sabe, si ves a un tipo que se arrodilla ante ti, será él), podrás llevarte una camiseta que dará *mucha guerra*...



DATOS **GÉNERO:** AVENTURAS **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** INFOGRAMES **PUNTUACIÓN:** *Sin analizar*

Mission Impossible

CONTROLES

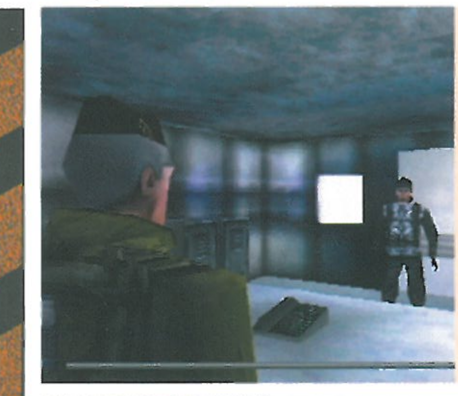
⊗	Recibir mensajes cuando parpadea el comunicador
⊗	Salto
◎	Agachar
◎	Luchar o disparar
△	Acceso al inventario/elegir arma (pulsar ⊗ para confirmar)
◎	Elegir modelar caras/otros objetos (⊗ para confirmar)
L2	Modo cruceta
⊗	Activa mira automática
L1, R1	Mantén pulsado para activar zoom



LA CAZA DE ETHAN

Tu misión, si la aceptas, consiste en infiltrarte en una base de submarinos en desuso de la Segunda Guerra Mundial que un traficante de armas está utilizando para almacenar armamento peligroso. Cuando hayas sorteado la valla y te encuentres en la base, deberás cumplir tres objetivos: cambiar de identidad con tu Modelacaras, buscar una excusa para hacer un recado y encontrar a tu compañero Clutter. Explora la zona a tu antojo, y dedícate a la caza y captura de terroristas, que nunca está de más (que se lo digan a Bush). Si cumples con tu cometido y te lo pasas pipa participando en la misión, te sugerimos que eches un vistazo al juego completo, ya que ofrece veinte misiones repletas de imposibles. Esta página se autodestruirá en cinco segundos. Gracias.

TRUQUILLOS



DESCARADO

Ya conoces los objetivos de tu misión pero, ¿qué es lo primero que debes hacer? En caso de duda, sigue leyendo. Debes acudir a la cabaña de madera que queda a tu izquierda una vez hayas sorteado la valla. Procura que nadie te vea al entrar. Una vez en el interior, deshazte del tipo que allí se halla. Utiliza tu Facemaker (Modelacaras) para birlarle su identidad y sobre la mesa encontrarás una carta que debes recoger...



DESCARRILA EL CAMIÓN

Cuando tengas una cara nueva y una excusa para hacer un recado, vuelve al exterior, pero primero enfunda tu arma. Pasa la garita del centinela que hay en la puerta grande que queda a la izquierda de la cabaña y gira a la derecha. Verás un camión pinchado. Charla con el vigilante que hay al lado, dale la carta y salta a la caja del camión. Clutter vendrá a tu encuentro.

DATOS **GÉNERO:** AVENTURA SIGILOSA **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** ACTIVISION **PUNTUACIÓN:** *PSMag47* 7/10

Tenchu 2: Birth Of The Stealth Assassins

PASITO A PASITO

Un ninja de verdad puede oír el color de las alas de una mariposa, saborear el soplido del viento, y ver el sonido de un cubito de hielo al deshacerse. Por suerte, no hacen falta semejantes habilidades para disfrutar de esta demo y explayarse con un combate en toda regla. Hay dos formas de jugar: una sigilosa, la esencia de *Tenchu*; y otra ruidosa, como si de un Rambo medieval se tratara. No resulta fácil andar con pies de plomo y emplear las artes de un asesino silencioso, pero tendrás menos problemas que si irrumpes como un elefante en una cristalería.



TRUQUILLOS

DISIMULA Y DESTRUYE

El objetivo del nivel consiste en superar a los guardianes sin ser visto y llegar al piso superior, en el que se esconde Lord Toda. Pégate al borde del escenario, y así evitarás muchos problemas. Avanza lentamente y presta atención a la barra de alerta que hay en la parte inferior izquierda. Si ves a un vigilante con ganas de fiesta, pulsa el modo sigilo y colócate a su espalda para rebanarle el pescuezo.





ENCUENTRO CON LORD TODA

Cuando llegues al piso superior te enfrentarás al jefe supremo. ¿Recuerdas que, antes de empezar, hiciste acopio de ítems? ¿Y que te los has guardado todos de cara al enfrentamiento final? Pues ha llegado la hora. Emplea las flechas explosivas y el ítem Aliento de Fuego para hacerle mucha pupa. A continuación, ataca con la espada para rematarlo. Buen trabajo.

CONTROLES

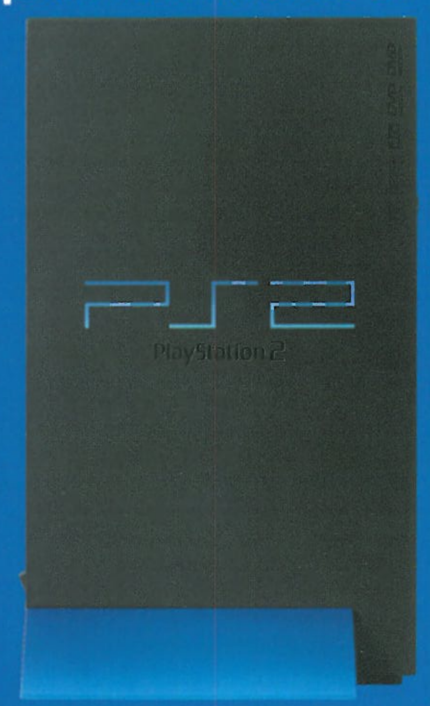
L1	Selección de ítem
R1	Mirar en derredor
R2	Selección de ítem
L2 o ◎	Modo sigilo
START	Pausa
D-pad	Desplazamiento, doble pulsación para paso lateral, irrumpir hacia delante o hacia atrás
◎	Ataque
⊗	Salto
△	Apuntar/Usar ítem seleccionado



¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE

Si lo haces durante los meses de abril, mayo y junio (Nº. 76, 77 y 78) participarás en el sorteo de ... ¡UNA PLAYSTATION 2!*



*Cortesía de Sony Computer Entertainment España.

"PlayStation" and ⒶⓄⓍⓄ are registered trademarks and "PS2 stylised logo" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and are registered trademarks of Sony Corporation.

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € (lo cual supone un ahorro de más de 30 €) y participar en la promoción vigente. (Europa: 85,00 € Resto del mundo: 116,00 €).

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P.: . . . .

Teléfono . . . .

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: . . . .

Caducidad: . . . .

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: . . . .

N.º: . . . . Población: . . . .

C.P.: . . . . Provincia: . . . .

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: de la cuenta o libreta: . . . .

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular

. . . ., a . . . . de . . . . de 200. . .
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Ganadores de una bolsa oficial PSone correspondiente a las suscripciones de enero, febrero y marzo (números 73, 74 y 75):

Sebastián Lorenzo, Oliana (Lleida)
David López, Valladolid
Katarina Kulikova, Silla (Valencia)
Emi Martínez, Viella (Lleida)
Alberto Sánchez, Colindres (Cantabria)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

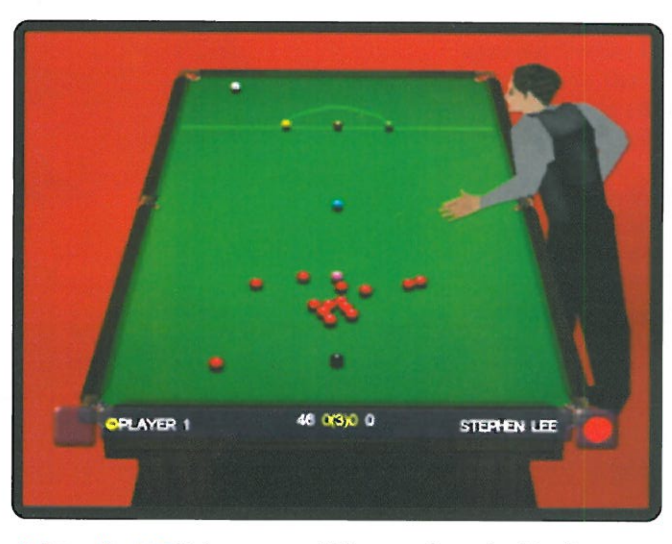
El súper Reto

DESTROZA EL RÉCORD DEL PRIMO DEL REDACTOR JEFE

Y sigue y sigue, mes tras mes, el primo del redactor jefe intenta establecer algún récord para que sus fieles seguidores (o *fieles* enemigos) intenten superarlo. Y, mes tras mes, lo superan. Realmente, ya no tenemos muy clara la utilidad de este primo que, últimamente es más *primo* que nunca. Pero somos piadosos y le concederemos más oportunidades para que siga demostrando que sirve para algo más que para comerse nuestros bocatas...

WORLD CHAMPIONSIP SNOOKER ¡CONSIGUE UN BREAK DE 147 EN MENOS DE 19 MINUTOS!

«Aquí estoy otra vez. Sí, lo sé, algún día incluso saldré en una de vuestras peores pesadillas. Pero...me da igual. El reto de este mes, como siempre, va a ser difícil de superar. Seleccionad un partido y ajustad el número de *frames* a tan solo uno. Ahora elegid a un contrincante controlado por la máquina e intentad conseguir un *break* de 147 en un tiempo inferior a 18:26. No lo vais a conseguir... Porque soy el mejor.»



¿Un juego aburrido? No te creas que el billar sea un juego aburrido sólo porque no haya persecuciones, explosiones o tiroteos. Pruébalo y ya nos contarás...



Practica. Necesitarás precisión, velocidad y sangre fría si quieres conseguir superar el reto de este mes.

CONTROLES

Cruceta	Rotar cola/Ajustar vista
⊗	Golpear bola
◎	Acelerar golpe
△	Vista superior
□	Modificar altura
◎ + Cruceta	Ajustar dirección de efecto
L2 + Cruceta	Cambiar vista
L1 + Cruceta	Mover bola
START	Nominar bola
SELECT	Pausa/Opciones

LOS TRUCOS DE MI PRIMO

Si tienes este juego en casa, ya deberías estar acostumbrado a conseguir buenas puntuaciones. Si no lo tienes, deberías salir corriendo a tu tienda más próxima y hacerte con él, puesto que se trata de un gran título. Y si lo tienes, practica, practica y practica. Debes aprender enseguida cuál es el mejor ángulo de tiro desde cualquier posición de la mesa de billar. Eso es algo esencial si quieres que todos tus toques tengan alguna utilidad. No hay nada más molesto que golpear bolas y ver que tus golpes no sirven de nada, sólo para dejar las bolas en mejor posición para tu contrincante.

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Este mes el premio no es del todo material. Es decir, como esta prueba forma parte del *Libromón*, lo que vas a conseguir en esta ocasión serán puntos que, al final del campeonato (en diciembre), se sumarán. Quién más puntos consiga a final del año, se lleva unos premios que quitan el hipo, entre los cuales se incluye alguna que otra PlayStation2...

Sé el primero y conseguirás 10 puntos. Termina segundo y te daremos 6. 4 puntos serán para el tercero, 2 para el cuarto y 1 puntito para el quinto clasificado.



EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS

Cada mes son más las cartas con vídeos y fotos que llegan a nuestra redacción; y cada mes son más los (y *las*, ¡ojito!) participantes en pugna por un premio. Es por esto y por las reiteradas preguntas con las que *aturulláis* al señor Lourido sobre si este libro evolucionaría a Libromón, o sobre cuando os regalaríamos una PS2, que hemos decidido dar un giro a esta sección... emoción, intriga, dolor de barriga...

Reunidos por un lado, el primo del redactor jefe y el resto de la redacción por el otro, se ha acordado que a partir del próximo número dé comienzo un torneo muy especial, al que bautizaremos como *Libromón*; por el cual podréis obtener premios muy suculentos... y que muchos hace tiempo que nos venís pidiendo. El *Libromón* recogerá mes a mes, durante un año, las puntuaciones obtenidas por **los cinco primeros clasificados del Súper Reto** del mes. Los puntos se repartirán de la siguiente manera:

Primer clasificado .... 10 puntos
Segundo clasificado .... 6 puntos
Tercer clasificado .... 4 puntos
Cuarto clasificado .... 2 puntos
Quinto clasificado .... 1 punto

En cada número de *PSMag* encontrarás la clasificación del mes correspondiente y también la general, en la que se irán acumulando los resultados. A finales de 2003 terminará esta primera edición del *Libromón* y los tres primeros clasificados se llevarán un lote de premios que contiene... *¡tacháááán!*

LOS LOTES

PRIMER PREMIO: Una PS2 y unos altavoces XPS 210 de Thrustmaster, compuesto por un subwoofer de 30 vatios de potencia y dos altavoces periféricos de 10 vatios.

SEGUNDO PREMIO: Una PS2 y un FLIGHT STICK TOP GUN FOX 2 PRO de Thrustmaster, compatible con PlayStation, PSone y PS2 y valorado con una puntuación de 9/10 en *PSMag* 68.

TERCER PREMIO: Una PSone con pantalla oficial LCD





VACACIONES A LA VUELTA DE LA ESQUINA



Las vacaciones empiezan a asomar la cabeza y parece que algunos también la levantan para afianzarse una mejor posición en la lista general del ya famoso y disputado *Libromón*. Hay un nuevo líder, como ya habréis supuesto, y algunos han bajado y otros han subido. Pero no adelantemos acontecimientos. Vamos a echar una ojeada a los otros retos del mes.

El campeón del reto de ***Jinx*** se lo ha llevado en esta ocasión nuestro amigo **Alejandro Arroyo** y, por lo tanto, el premio correspondiente se va volando hacia las Islas Baleares. Aunque claro está, justo detrás de **Alejandro** encontramos a **Miguel Ángel Izquierdo**. ¿Hace falta que digamos algo sobre nuestro concursante más fiel de toda la historia de *PSMag*? **Miguel,** al final vamos a tener que esculpirte una estatua, no te pierdes ni un solo mes. Nos quitamos el sombrero ante tu pasión por los juegos y los retos del *Libromón*.

El segundo reto, el de ***V-Rally***, se lo ha llevado el señor **Juan Carlos Ezquerro**, de Logroño. Pues premio para ti majete. Aunque te ha ido por los pelos, porque **Izquierdo** casi te arranca el premio...

Y llegamos al Super Reto del mes, con el señor Gabe Logan y su ***Syphon Filter***. El ganador de este mes ha sido **Christian Agulló,** de Villena, Alicante, que se ha llevado los diez puntos del primer puesto y que se ha encaramado en el primer puesto de la lista general gracias a los 22 puntos que ya llevaba ganados de meses anteriores. O sea, que en total ya tiene 32 puntos, seis más que el segundo clasificado, que es **Sergio Bañó**. En tercer lugar nos encontramos a **Alejandro Arroyo** que, aunque ha sumado 2 puntos este mes, sigue manteniendo su posición. Quien sí ha subido un escalón ha sido **Arturo Blanco**, puesto que este mes ha sumado seis puntos y ha pasado de la 5ª posición a la 4ª, provocando el descenso en una posición de **Miguel Ángel Izquierdo**. Aunque si os fijáis bien en las puntuaciones, veréis que muy pocos puntos separan aun concursante del otro, así que puede pasar cualquier cosa en cualquier momento. Resulta fácil llegar al primer puesto... Lo difícil es mantenerlo mes tras mes.

V-RALLY

EL MÁS RÁPIDO

JUAN CARLOS EZQUERRO
Logroño, La Rioja
Tiempo: 1 min. 52,60 seg.

2. 1 min. 55,86 seg.	**Miguel Ángel Izquierdo**	*Andújar, Jaén*
3. 1 min. 57,41 seg.	**Albat Filella**	*Castellvell del Camp*
4. 1 min. 59,19 seg.	**Jonathan Dominguez**	*Navarra*
5. 2 min. 01,82 seg.	**Ignacio López**	*Portet de Moraira, Alicante*
6. 2 min. 14,71 seg.	**Alejandro Arroyo**	*Palma de Marroca, Baleares*

JINX

EL MÁS BUFÓN

ALEJANDRO ARROYO
Palma de Mallorca, Islas Baleares
Tiempo: 2 min. 26 seg.

2. 2 min. 46 seg.	**Miguel Angel Izquierdo**	*Andújar, Jaén*

SYPHON FILTER 2

EL MÁS EFECTIVO

CHRISTIAN AGULLÓ
Villena, Alicante
Tiempo: 1 min. 49 seg.

2. 1 min. 50 seg.	**Arturo Blanco Martín**	*Doñinos de Salamanca, Salamanca*
3. 1 min. 53 seg.	**Senén Loureiro**	*Porriño, Pontevedra*
4. 1 min. 58 seg.	**Miguel Angel Izquierdo**	*Andújar, Jaen*
4. 1 min. 58 seg.	**Alejandro Arroyo**	*Palma de Mallorca, Islas Baleares*
5. 1 min. 59 seg.	**Cecilia Navarro**	*Elda, Alicante*

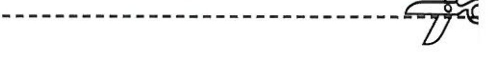
LIBROMÓN

CLASIFICACIÓN MENSUAL
JUNIO 2003

1. CHRISTIAN AGULLÓ	10 PTS
2. ARTURO BLANCO MARTÍN	6 PTS
3. SENÉN LOUREIRO	4 PTS
4. MIGUEL ANGEL IZQUIERDO	2 PTS
4. ALEJANDRO ARROYO	2 PTS
5. CECILIA NAVARRO	1 PTS

CLASIFICACIÓN GENERAL

1º	CHRISTIAN AGULLÓ	32 PTS
2º	SERGIO BAÑÓ	26 PTS
3º	ALEJANDRO ARROYO	18 PTS
4º	ARTURO BLANCO	16 PTS
5º	MIGUEL A. IZQUIERDO	15 PTS
6º	SENÉN LOUREIRO	14 PTS
7º	CECILIA NAVARRO	11 PTS
8º	RAFAEL VICO	10 PTS
	JUAN RODRIGUEZ	10 PTS
	LUCÍA LÓPEZ	10 PTS
9º	JOAQUÍN BERMÚDEZ	8 PTS
10º	IGNACIO LÓPEZ	5 PTS
11º	MIGUEL ADROVER	4 PTS
	JUAN CARLOS EZQUERRO	4 PTS
12º	MOUNIR BOUTAOUR	3 PTS



CUPÓN

IMPORTANTE: INDICA EN UN PAPEL TUS RÉCORDS Y MÁNDALO CON LA CINTA O LAS FOTOS

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

☐ JUDGE DREDD

☐ SLED STROM

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

....

DIRECCIÓN ....

....

....

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine*, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

PS Mag ANTERIORES

62



CD 62: Con demos jugables de Syphon Filter 2, Tony Hawk's Pro Skateboarding, Tomb Raider 3, Colony Wars: Red Sun, Lucky Luke: Western Fever, Hugo-Black Diamond Fever, Actua Golf 2, y Point Blank 2. Además, vídeos de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos y Men in Black: The Series Crashdown

63



CD 63: Con demos jugables de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos, Destruction Derby Raw, Rayman 2, Cool Boarders 4, Rollcage, Vib Ribbon, Creatures y Super Bub

64



CD 64: Con demos jugables de Metal Gear Solid, C-12: Resistencia Final, Time Crisis: Proyecto Titán, Sky Sports Football Quiz, Broken Sword 2: The smoking mirror, Robot Ran, Yaroziano, Pong, 40 Winks y Rocks 'N' Gems

65



CD 65: Con demos jugables de Rayman Rush, Rollcage Stage II, Metal Gear Solid: Special Missions, Alone in the Dark IV: The new nightmare, Star Trek: Invasión!, Totoñezos: RaceMania, Alfred Chicken, Mr Driller, Total Soccer y Sphere

66



CD 66: Con demos jugables de Peter Pan: Aventuras en el País de Nunca Jamás, La Pantera Rosa, Driver, The Italian Job, World's Scariest Police Chases, Micro Machines V+, Rayman Rush, Shroud, A dog's tale y Sam The Boulder Man

67



CD 67: Con demos jugables de Formula One 2001, Spider-Man, Marranos en guerra, Opera of Destruction, Jonah Lomu Rugby, Mat Hoffman's Pro BMX, Adventure Game, Syphon Filter 2 y Down. Además, vídeos de Delta Force: Urban Warfare y Stuart Little 2

68



CD 68: Con demos jugables de Sky Sports Quiz Season'02, The Hoobs, Ace Combat 3, Tenchu 2, Kula World, WWF SmackDown!, Tekken 3, Jedi Power Battles, Dead or Alive, Bloody Roar 2, Gravitation, Rocks 'N' Gems, Total Soccer y Robot Ron

69



CD 69: Con demos jugables de Formula One Arcade, Stuart Little 2, The amazing virtual sea-monkeys, TOCA WTC, Gran Turismo 2, C-12: Resistencia Final, El libro de la selva, Pipe Manía 3D. Juegos yaroze completos: Clone, Pushy II y Between the Eyes. Además, vídeos de Firebugs y Stuart Little 2. ¡Y descar en tu tarjeta de memoria los mejores trucos!

70



CD 70: Con demos jugables de The Italian Job, Spyro: El año del dragón, Looney Tunes: Perro y Lobo, Bust a Groove, B-Movie, Theme Hospital, Crash Bandicoot 3, Monstruos, S.A., Quake III, más tres juegos completos yaroze y vídeo de World Rally Championship Arcade.

71



CD 71: Con demos jugables de Fire Bugs, Spider- Man: Enter Electro, Atlantis: The lost empire, Music 2000, Colin McRae 2.0, Gunfighter, Silent Bomber, Comand and Conquer, Legend of Dragoon y tres juegos yaroze completos.

72



CD 72: Demos jugables de Fire Bugs, Lilo & Stitch, Bugs Bunny & Taz: En la espiral del tiempo, Tony Hawk's Pro Skater 2, Monstruos S.A., ISS Pro Evolution 2, Crash Team Racing, Everybody's Golf 2 y Tomb Raider: The last revelation. Además, vídeos de Dancing Stage Party Edition y El planeta del tesoro. ¡Y descárgate trucos de los mejores juegos del universo PlayStation!

73



CD 73: WRC Arcade, Dancing Stage Party Edition, El planeta del tesoro, Pink Panther: Pinkadelic Pursuit, Marranos en Guerra, Dave Mirra Freestyle Pro BMX, Crash Bash, Populous: El principio, Devil Dice, Die Hard Trilogy y tres juegos yaroze completos.

74



CD 74: Con demos jugables de Jinx, Dancing Stage Party Edition, ISS Pro Evolution Soccer 2, Worms World Party, Quake II, Eagle One, Toy Story Racer, Tony Hawk's Skateboarding, Star Trek: Invasión! y 17 títulos yaroze completos.

75



CD 75: Con demos jugables de El Planeta del Tesoro, Stuart Little 2, Formula One Arcade, Peter Pan: Aventuras en el País de Nunca Jamás, WRC Arcade, Rayman Rush, Dancing Stage Party Edition, Lili & Stitch: Problemas en el paraíso, Fire Bugs, The Amazing Virtual Sea Monkeys y Monstruos, S.A.

76



CD 76: Con demos jugables de Jinx, Syphon Filter 2, V-Rally 2, Theme Hospital, Colony Wars: Red Sun, Mr. Driller, CoolBoarders 3, Dancing Stage Party Edition, El Planeta del Tesoro, trucos para descargarte de 10 de los mejores juegos de PSone y un vídeo sobre cómo se hizo el nuevo Rayman.

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € cada uno

(+ 2,70 €. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐	17 ☐	18 ☐	19 ☐	20 ☐	21 ☐	22 ☐	23 ☐	24 ☐	25 ☐	26 ☐	27 ☐	28 ☐	29 ☐
30 ☐	31 ☐	32 ☐	33 ☐	34 ☐	35 ☐	36 ☐	37 ☐	38 ☐	39 ☐	40 ☐	41 ☐	42 ☐	43 ☐
44 ☐	45 ☐	46 ☐	47 ☐	48 ☐	49 ☐	50 ☐	51 ☐	53 ☐	54 ☐	55 ☐	56 ☐	57 ☐	58 ☐
59 ☐	60 ☐	61 ☐	62 ☐	63 ☐	64 ☐	65 ☐	66 ☐	67 ☐	68 ☐	69 ☐			

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

GANADORES TONY HAWK'S 4 PSONE
(*PSMag* 76)
El 1º gana un equipo completo de *skate Tony Hawk* + 1 juego *Tony Hawk's Pro Skater 4* para PSone. El resto, un juego *Tony Hawk's 4*

1.- Zeus Mateos Fierro
Navatejera (León)
2.- Víctor Allaza Visart
Lérida
3.- José E. Manclús Almiñana
Valencia
4.- Edna García Estévez
Viana do Bolo (Orense)
5.- Carlos Viñas Berigüete
Brihuega (Guadalajara)
6.- Francisco Javier Martínez
Castro-Urdiales (Cantabria)
7.- Gabriel Tobías García
Nájera (La Rioja)
8.- Mario Navarro García
Torrent (Valencia)
9.- Francisco Javier González
Madrid
10.- Ignacio Carrasco Soriano
Alcorcón (Madrid)
11.- Juan Pablo Eguimendia
San Sebastián (Guipúzcoa)
12.- Jesús Moreno Mena
Teba (Málaga)
13.- Roberto Menéndez
Madrid
14.- Guillermo Portillo García
Cádiz
15.- José Iguiño Martín
Almería
16.- Jonathan Pérez de Haro
Badalona (Barcelona)
17.- Álvaro Pino Peña
Lora del Río (Sevilla)
18.- Juan Carlos Martínez Rodríguez
Quintana del Puente (Palencia)
19.- Miguel Cano Calvo
Cullera (Valencia)
20.- Guille Milla Fernández
Burjassot (Valencia)

GANADORES 1 DVD LAS SUPERNENAS
(*PSMag* 75)
1.- Mª Soledad Mourelle Gerpe
La Coruña
2.- Silvia Valls Targa
Reus (Tarragona)
3.- Adriana Sáez Giocoechea
Cenicero (La Rioja)
4.- Ángel Alonso Hormigos
Zaragoza
5.- Francisco Javier Martínez Rodríguez
Quintana del Puente (Palencia)
6.- Nuria Chamón Jaime
Palma de Mallorca (Baleares)
7.- Alberto Muñoz Moral
Madrid
8.- Jesús Pérez Castillo
Cádiz
9.- Tanat Vico Pérez
Sta. Margarita de Montbui (Barcelona)
10.- Diego García Diez
Guardo (Palencia)
11.- Frankie Boronat Nodar
Reus (Tarragona)
12.- Juan Diego Gómez Martínez
Vilaseca (Tarragona)
13.- Alicia Sánchez Rubio
Salamanca
14.- Alfonso Rus Reyes
Cambrils (Tarragona)
15.- José Rionda Berrocal
Oviedo
16.- Kevin Segovia Valdelvira
Villarrobledo (Albacete)
17.- Germán Guitiérrez Herrera
Torrelavega (Cantabria)
18.- Sandra Carrasco Santos
Madrid
19.- Antonio Salas Laureano
Motril (Granada)
20.- Daniel Serrano Acebal
Ávila

GANADORES THE MARK OF KRI
(concurso *PSMag* 76)
1.- Eva Nodar Cabet
Reus (Tarragona)
2.- Salvador Serrano Escamilla
Valencia
3.- Ester Calero López
Badalona (Barcelona)
4.- Dimas Megías Carazo
Granada
5.- Juan Ángel Barroso Aguilar
Jinamar-Telde (Las Palmas de Gran Canaria)
6.- Rafael Torres Álvarez (Barcelona)
7.- Álvaro Andrés Nieto (Orense)
8.- José Iván Gómez Martínez
Ponferrada (León)
9.- Jaime Moreno Vallespín
Inca-Mallorca (Baleares)
10.- Javier Fernández Real
La Coruña
11.- Efrain Hidalgo Aguilera
Cuevas de San Marcos (Málaga)
12.- Beatriz Durán Acedo Cáceres
13.- Jesús M. García Pérez La Felguera (Asturias)
14.- Tomás Ponce Manchón Rubi (Barcelona)
15.- Alex Pérez Bolumar
Ripollet (Barcelona)
16.- Christian Agulló Úbeda
Villena (Alicante)
17.- David Rosado Navarro
Jerez de la Frontera (Cádiz)
18.- David Jiménez Moreno
El Álamo (Madrid)
19.- Encarnación Arjona Santiago
Baena (Córdoba)
20.- Jesús Antonio Rojas López
Chiclana (Cádiz)
21.- Juan Martínez Pfitzner
Malpartida de Plasencia (Cáceres)
22.- Antonio Calzado Marín
Lucena (Córdoba)
23.- Remei Ribas Corral
Navarcles (Barcelona)
24.- Agustín Martín Vergara
Valencia
25.- Ángel Luis Álvarez Baños
Guardo (Palencia)

VEN A CONOCER DAILY PRICE

ALCALÁ DE HENARES - DISFRAZ
C.C. La Dehesa - Madrid

ALCORCÓN - CADENA IMPACT
Timanfaya, 6 (post.) - Madrid

ALICANTE - PARAÍSO DIGITAL
Foguerer, 22 - Alicante

ALICANTE - PARAÍSO DIGITAL II
Aries, 7 - Alicante

ALMERÍA - FILMAÑAS
Avda. de la Estación, 7 - Almería

ARANDA DUERO - MUSICAL JOYMI
Pz.Constitución,1 - Burgos

ARRECIFE - LUNA RECORDS
Alférez Cabrera Tavío, 10 - Lanzarote

ARROYO DE LA MIEL - CINE OCIO LA PALOMA
Camino del Prado, s/n - Málaga

ÁVILA - V.C. IMAGEN
Avda. José Antonio, 16 - Ávila

BADAJOZ - DAILY PRICE BADAJOZ
Virgen de Guadalupe,22 - Badajoz

BANYOLES - V.C. VICTORIA
Álvarez Castro, 7 - Girona

BARAKALDO - MUSIDISK
La Bondad, 5 - Bizkaia

BARCELONA - J.T. CINEBANK
Gran Vía. Corts Catalanes, 437 - Barcelona

BENIDORM - NEW FACTORY VIDEO
Ruzafa, 18 - Alicante

BILBAO - VIDEOPOLIS IV
Alda. S.Mamés, 40 - Vizcaya

BURGOS - SESIÓN CONTINUA III
Fco. Grandmontagne, 15 - Burgos

CALELLA - MUSIC WORLD
Frederic Matas Rodas, 9 - Barcelona

CASTELLÓN DE LA PLANA - CLASSIC AUDIO
Camino S. José, 5 - Castellón

MENORCA - OCIO MENORCA
M. J. Salord i Farnés, 33 - Ciutadella

CÓRDOBA - DAILY PRICE CÓRDOBA
Av. Del Arcángel s/n, pta. baja - Córdoba

CÓRDOBA - FUENTES GUERRA
Caño, 11 - Córdoba

COSLADA - DAILY PRICE COSLADA
Avda. del Plantío, 10 local 2 - Madrid

ELCHE - 40 CENTER
Dr.Caro,37 - Alicante

FUENGIROLA - VIDEO CLUB RAMBO
Camino Coín, 41. Edif. Reina - Málaga

FUENLABRADA - VIDEOCLUB 2000
Nazaret, 14 - Madrid

FUENLABRADA - VIDEOCLUB III MILENIUM
Comunidad de Madrid, 22 - Madrid

FUERTEVENTURA . DAILY PRICE
C.C. Atlántico - Caleta de Fuste (próxima apertura)

GÁLDAR - DAILY PRICE GÁLDAR
Santiago de los Caballeros, 7 - Las Palmas

GANDÍA - DELTA DISCOS
S.Fco. de Borja, 7 - Valencia

GAVÁ - MAGIC VIDEO
Pi y Margall, 7 - Barcelona

GETAFE - IMPACT GETAFE
Barraquer, 1 - Madrid

GRANADA - DISCOCINTA
Abén Humeya,1 - Granada

GRANADA - V.C. AMÉRICA
Av. América, 51 - Granada

IBIZA - DELTA DISCOS
Cruz, 32 - Baleares

JAÉN - PIONEROS
Av. Granada, 7 - Jaén

LA LAGUNA - PATO DISCO II
La Carrera, 52 - Tenerife

LAS ARENAS - VELLIDO
Las Mercedes, 20 - Vizcaya

LAS PALMAS G. C. - CENTRAL DAILY PRICE
Montevideo, 56 - Las Palmas

LAS PALMAS G. C. - DAILY PRICE
Tomás Morales, 27 - Las Palmas

LINARES - RISCOS ANIMACIÓN
Cid Campeador, 12 - Jaén

LOS CRISTIANOS - DISCOS SIREX
Av.Suecia, s/n. Edif.Chayofita, - S/C Tfe

LUCENA - FUN DIGITAL
San Pedro, 42 - Córdoba

MADRID - MEDIA OCIO MADRID
Pza. Olavide, 10 - Madrid

MADRID - DISFRAZ
Estación Metro Atocha-Renfe L.8 - Madrid

MADRID - V. C. SPRINT VIDEO
Avda. Pablo Neruda, 66 - Madrid

MADRID - SPRINT VIDEO II
Belianes, 30 - Madrid

MÁLAGA - V.C. EL TORCAL
José Palanca, 1 - Málaga

MÁLAGA - VIDEO VIP
Avda. J. Sebastián Elcano, 154 - Málaga

MARBELLA - V.C. ALCINE
Avda. Miguel Cano, 5 - Málaga

MUNGUÍA - VIDEÓPOLIS
Itxaropena, 4 - Vizcaya

MURCIA - NEW FACTORY VIDEO II
Av. Juan Carlos I, 28 - Murcia

PALMA DE MALLORCA - VIDEO PISCIS
Eusebio Estada, 113 - Mallorca

PALMA DE MALLORCA - PALMA ROCK
Pza. Alexandre Jaume, 8 - Mallorca

PALMA DE MALLORCA - PALMA ROCK II
C.C. Pza. Mayor, 24 - Mallorca

PAMPLONA - VIDEO CLUB AMAYA
Gorriti, 35 - Pamplona

PAMPLONA - V. C. CINEMA
Martín Azpilicueta, 13 - Pamplona

PAMPLONA - V. C. CINEMA II
Avd. Pamplona, 16 - Barañain

PAMPLONA - V. C. CINEMA III
c./ Esquiroz, 24. Pamplona

PLAYA DEL INGLÉS - DISJACKEY
Av. Tirajana, 21 - Las Palmas

PORTUGALETE - VIDEOPOLIS III
Correos, 5 - Vizcaya

S. FERNANDO - CANADIAN CENTER
Arenal, 13 - Cádiz

S. SEBASTIÁN - FRUDISK
Miracruz, 6 - Guipúzcoa

SALAMANCA - VIDEO SHANGHAI
Avda. Alfonso IX, 47 - Salamanca

SALAMANCA - V. C. LÍDER
Pza. de la Fuente,2 - Salamanca

SANTANDER - V.C. HOLLYWOOD
Vargas, 57 - Cantabria

SANTANDER - DISCOPOLIS
Rualasal, 14 - Santander

SANTIAGO - DISKOPOLIS
República del Salvador, 10 - Santiago

SANTUTXU - VIDEOPOLIS II
Iturriaga, 98 - Vizcaya

STA. CRUZ DE TENERIFE - PATO DISCO
Rambla de Pulido, 71 - Sta. Cruz de Tenerife

STA. CRUZ DE TENERIFE - DAILY PRICE STA. CRUZ
Leoncio Rodríguez, 37 - Sta. Cruz de Tenerife

TALAVERA - FAN RECORDS
Greco, 1 - Toledo

TELDE - DAILY PRICE TELDE
Gago Coutinho,3 - Las Palmas

VALDEMORO - DAILY PRICE VALDEMORO
Pº de la Estación, 12 - Madrid

VALENCIA - DISCOCENTRO
Ruzafa, 41 - Valencia

VALLADOLID - SESIÓN CONTÍNUA
Cantarac, 23 - Valladolid

VALLADOLID - SESIÓN CONTINUA II
Lope de Rueda, 1 - Valladolid

VECINDARIO - DAILY PRICE VECINDARIO
Av.de Canarias, 202 - Las Palmas

VIGO - ELEPÉ
Dr. Cadaval, 35 - Pontevedra

VILADECANS - DAILY PRICE VILADECANS
Av. Miramar, 11 - Barcelona

VILAFRANCA DEL PENEDÈS - STARS VIDEO
Pza. Anselm Clavé 10 - Barcelona

VILLAGARCÍA - ESTÉVEZ VIDEO
Pza. Ravella, s/n - Pontevedra

VITORIA - VIDEO ALIEN
Jacinto Benavente, 13 - Vitoria

VITORIA - VIDEO ALIEN II
Badaia, 10 - Vitoria

ZARAGOZA - LINACERO
Ricla, 2 - Zaragoza

ZARAGOZA - LINACERO
S. Miguel, 20 - Zaragoza

ZARAGOZA - LINACERO
Las Delicias, 14 - Zaragoza

CENTRAL DE FRANQUICIAS 902 157 418



FIESTAS DE PRESENTACIÓN

ECHOBOY
THE POSTAL SERVICE
LOU ANNE

19 JUNIO MADRID LA RIVIERA (Pº Virgen del Puerto, s/n)
20 JUNIO VALENCIA ROXY (C/ San Vicente, 200)
21 JUNIO BARCELONA RAZZMATAZZ 2 (C/ Pamplona, 88)
22 JUNIO BILBAO KAFE ANTZOKIA (C/ San Vicente, 2)

ANTICIPADA: 12 Euros. TAQUILLA: 15 Euros.

VENTA DE ENTRADAS EN TODOS LOS CENTROS AUTORIZADOS TICK TACK TICKET



NO SEAS EL ÚLTIMO EN ENTERARTE. SUSCRÍBETE A NUESTRA LISTA DE CORREO EN **FIBERFIB.COM**

medios oficiales





medios colaboradores









FIBER EN MTV. LOS MIÉRCOLES A LAS 22:00 H. (REPETICIÓN VIERNES A LAS 23:00 H. Y DOMINGOS A LAS 24:00 H.)

COSTA AZAHAR PRESENTA

FIB Heineken 2003

IX FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICÀSSIM

ESCENARIO VERDE

BLUR * MOBY * SUEDE * TRAVIS * BECK * PLACEBO
BETH GIBBONS & RUSTIN MAN * BADLY DRAWN BOY
HOGGBOY * JJ72 * LA HABITACIÓN ROJA * MANTA RAY * SEXY SADIE
THE JEEVAS * THE ZEPHYRS

ESCENARIO MOTOROLA

DEATH IN VEGAS * MOLOKO * GROOVE ARMADA * TODD TERRY
GOLDFRAPP * LAYO & BUSHWACKA!
CHICKS ON SPEED * CHOP SUEY * DAS POP * GREEN VELVET DJ * HIGHFISH * JORI HULKKONEN
KRUDER * LAIKA * MARAL SALMASSI * SIDERAL * SWAYZAK * THE FAINT * THE POSTAL SERVICE * TIGA

ESCENARIO FIBERFIB.COM

CALEXICO * DONOVAN * BLACK BOX RECORDER
AMA * JET LAG * JUNIPER MOON * KATERINE * LOU ANNE * SOUVENIR * TAHITI 80 * VACACIONES

FIB CLUB

SUICIDE * MÚM * THE DELGADOS * THE CORAL * THE RAVEONETTES
A ROOM WITH A VIEW * CAMERA OBSCURA * CECILIA ANN * CIËLO * ELLOS * ERLEND ØYE & THE FULL EFFECT * GRADO 33
LOUIE AUSTEN * LOVE OF LESBIAN * MS. JOHN SODA * SCHWARZ * SR. CHINARRO

INTERNATIONAL DEEJAY GIGOLO RECORDS NIGHT DJ HELL : ROMINA COHN : TERENCE FIXMER (LIVE) : CROSSOVER (LIVE)
ERSATZ AUDIO NIGHT ADULT. (LIVE) : GD LUXXE (LIVE) : KITBUILDERS (LIVE) : MAGAS (LIVE) : ELECTRONICAT DJ
MUTE NIGHT ANDY FLETCHER : SETH HODDER : SI BEGG : MISS KITTIN : CLIENT (LIVE) : ECHOBOY (LIVE)

CHILL OUT

KARAOKE KALK Colonia März (live) : Senking (live) : Strobocop Dj : Weschel Garland Dj
MORR MUSIC Berlín Christian Kleine : Manual : Thomas Morr Dj : Nick Dj
MONIKA ENTERPRISE Berlín Barbara Morgenstern (live) : Chica Paula Dj : Masha Qrella (live) : Gudrun Gut Dj



WWW.FIBERFIB.COM 8, 9 Y 10 DE AGOSTO

Fibstart! Lois → 7 Agosto: CALC : EL COLUMPIO ASESINO : LA COSTA BRAVA : DELUXE : THE SUNDAY DRIVERS.
Fiesta De La Playa → 11 Agosto. Actividades Extramusicales → Cortos-Cursos-Moda-Arte-Teatro-Danza
NO SEAS EL ÚLTIMO EN ENTERARTE. SUSCRÍBETE A NUESTRA LISTA DE CORREO EN FIBERFIB.COM
PRECIOS → Abono de 3 Días y 9 Días de Acampada Gratis (Del 4 al 12 de Agosto): Anticipada: 115 Eur. Taquilla: 125 Eur.
VENTA DE ENTRADAS → EN FIBERFIB.COM.
EN TODOS LOS CENTROS AUTORIZADOS TICK TACK TICKET.
EN TERMINALES SERVICAIXA. Tel.: 902 33 22 11

902.888.902 ticktackticket.com Fnac, Tipo, Madrid Rock, y puntos de venta habituales

VENTA DE ENTRADAS ServiCaixa 902 33 22 11 servicaixa.com

POR UN COMERCIO CON JUSTICIA Intermón Oxfam

OTROS PUNTOS DE VENTA → Alicante (El Trocadero), Barcelona (Revolver), Benicàssim (Azahar 1991, Fibercafé, Present Disc), Castellón (Medicinales, Concert), Granada (Stereo), Murcia (Contraseña), Palma De Mallorca (Runaway), Valencia (Amsterdam), Valladolid (Poppy Factory), Yecla (Piccadilly).

fiber MTV → FIBER EN MTV. LOS MIÉRCOLES A LAS 22:00 H. (REPETICIÓN VIERNES A LAS 23:00 H. Y DOMINGOS A LAS 24:00 H.)



ORGANIZA: MARAWORLD

PATROCINADOR PRINCIPAL: Heineken



PRODUCCIÓN:



MEDIOS OFICIALES:





CON EL PATROCINIO DE:









ENTIDADES COLABORADORAS:











GUÍAS OFICIALES

LA SOLUCIÓN DEFINITIVA A TODOS TUS «PROBLEMAS»



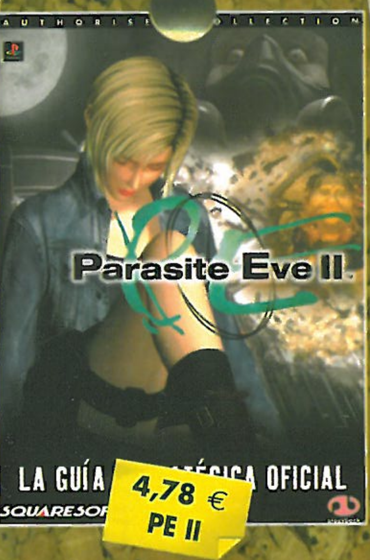


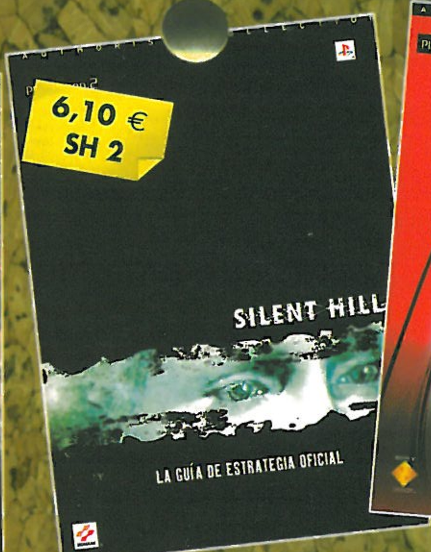














consigue las guías oficiales a precio de portada, más gastos de envío (2.70 €)

Deseo recibir los siguientes ejemplares: FF VIII ☐ FF IX ☐ FF X ☐ GT3 ☐ MGS 2 ☐ PE II ☐ SH 2 ☐ KH ☐

Nombre y apellidos: .... **Dirección:** ....

Población: .... **Provincia:** .... **C.P.:** ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ☐☐/☐☐ **Firma:**

Remite este cupón por carta o fax a:

MC EDICIONES

MC Ediciones S.A.
Passeig de Sant Gervasi, 16-20
08022 BARCELONA
Fax: 93 254 12 59
o envía tus datos a: suscripciones@mcediciones.es



DIRIGE UN EQUIPO CON TU VOZ. Y DALES CAÑA
También modo
ON LINE
disponible en Junio con adaptador de red (Ethernet para PlayStation 2)
INCLUYE AURICULARES CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
16+
ESCUADRÓN: Tú y tres cualificados marines.
MISIÓN: Ocúltate y localiza al enemigo.
EQUIPO: Todo un arsenal más el sistema de reconocimiento de voz SOCOM.
HABILIDADES: Controla y dirige tu equipo a través del intercomunicador para infiltrarte en los escondrijos enemigos.
EXTRAS: Juega online. Hasta un máximo de 16 jugadores y con comunicación de voz a través de auriculares*. Vas a pasarlo en grande.
www.socom-game.com
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
* Auriculares con reconocimiento de voz incluidos en el juego